
POR SÓLO 1'90€
TODAS LAS NOVEDADES: LOST PLANET 2 ★ ALAN WAKE ★ SKATE 3 ★ ALPHA PROTOCOL ★
PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS OLVIDADAS ★ SPLIT/SECOND ★ UFC 2010 ★ BLUR ★ SIN & PUNISHMENT
MARCA player
PS3 X360 PS2 Wii PC DS MÓVIL
TU REVISTA MULTIPLATAFORMA
NÚMERO 21
JUNIO 2010
REGALAMOS RUNES OF MAGIC
¡DVD en el interior!
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD
Primeros detalles en exclusiva de las nuevas aventuras de Ezio
MÁS JUEGOS...
KANE & LYNCH 2: DOG DAYS
BRINK
SUPER MARIO GALAXY 2
LEGO HARRY POTTER
NAIL'D
¡PRIMICIA MUNDIAL!
CALL OF DUTY
BLACK OPS
¡Los primeros en ofrecerte todos los detalles del juego del año!
AVANCE
HALO REACH
Se te helará la sangre con la caída de Reach
¡REPORTAJE EXCLUSIVO!
STARCRAFT II
Probamos en exclusiva el modo campaña
www.marcaplayer.com
8 423793 601322 00021
10€ DE DESCUENTO EN LOS RECOMENDADOS
XTRALIFE.es
MONSTER HUNTER TRI WII ★ IRON MAN 3 PS3 ★ XBOX 360 ★ WII ★ SPLIT/SECOND VELOCITY PS3 ★ XBOX 360 ★ COPA DEL MUNDO 2010 PS3 ★ XBOX 360 ★ GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY PS3 ★ XBOX 360 ★ SPLINTER CELL CONVICTION PC ★ XBOX 360

ASÍ QUE ¿QUIERES SER UN LUCHADOR?™



ESTA ES LA FORMA

UFC® UNDISPUTED™ 2010

RESÉRVALO AHORA. A LA VENTA EL 28 DE MAYO

UFCUNDISPUTED.COM



www.thq-games.es











www.pegi.info





PlayStation 3





ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL, REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General Publicidad: ALEJANDRO DE VICENTE
Director General: LUIS ENRÍQUEZ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: MIGUEL ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ

DIRECTOR
David Sanz Verjano - *dsanz@unidadeditorial.es*

COORDINACIÓN
- Gustavo Maeso - *gustavo.maeso@unidadeditorial.es*
- Chema Antón - *marcaplayer@unidadeditorial.es*

REDACCIÓN / COLABORADORES
- Juan García Garrido
- Mario Fernández González
- David Navarro Blázquez - *david.navarro@unidadeditorial.es*
- David Caballero
- Néstor Parrondo
- Jaume Esteve
- John Tones
- Rebeca Saray, Mauro y Máximo García *(Fotografía)*

- Han colaborado en este número: Angel Llamas "Wako", Sara Borondo, , Akihabara Blues, Txema Marín, Pablo Juanarena, José Luis Villalobos, Javier Artero, José Luis García Guerrero (Ocio), Diego Alberto Fernández, Sergio Figueroa.

DISEÑO
Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*
Duardo - marcaplayer@unidadeditorial.es

EDICIÓN Y CIERRE
- David Navarro Blázquez - *david.navarro@unidadeditorial.es*
- Sol García - *mgsanchez@unidadeditorial.es*

PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zaballa
Directora de Publicidad de Área de Revistas: Cristina Esquivias
Responsable de Producto: José A. Muñoz-Calero
(joseamunoz@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 55 58
Coordinación: Mª Trinidad Martín
Tfno.: 91 443 52 54

Zona Norte
Delegado: Gerardo Manrique 94 473 91 10 Vizcaya: Juan Luis González-Anduiza 94 473 91 10 Asturias/Cantabria: Pablo Fernández Galiano 94 231 98 73 Navarra/Rioja: Iñaki Fica 94 473 91 10 Aragón: Álvaro Cardemil 976 79 40 64 Galicia: José Carrera (Vigo) 986 22 91 28 Daniel Fanego (Coruña) 981 20 85 37 Castilla y León: Ana Luquero 983 42 17 00
Andalucía: Delegado: Rafael Martín 95 499 07 21 Silvia Torres (Sevilla)
Levante: Delegado: Manuel Huerta 96 337 93 27
Marcos Martínez (Valencia)
Cataluña: Delegado: Cristina Pascual 93 227 67 11 Eduard Carcaré
Baleares: Delegado: José María Conrado 971 76 76 30
Internacional: Katja Natus 91 443 55 24 Juan Jordán

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25
28033 MADRID Redacción: Tel. 91 443 50 00
marcaplayer@unidadeditorial.es

Gerente: José Jesús López Gálvez. Directora de Marketing: Virginia Roel. Jefe de Marketing: Gema Monjas. Jefe de Producto: Emilia Salvador. Director de Producción: Fernando Gil. Director de Distribución: Pedro Alonso. Director Financiero: Marco Ottelli. Suscripciones y Ejemplares Atrasados: 902.99.81.99 (Horario L-V, de 8 a 18h. Fines de semana y festivos de 10 a 14h).

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. Imprime: ALTAIR QUEBECOR Printed in Spain. Depósito Legal TO-0649-2008
Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI  FIPP

Editorial



ESE **OSCURO** OBJETO DE **DESEO** LLAMADO **RED DEAD REDEMPTION**



CORRÍA EL MES DE JUNIO DE 2009 CUANDO DESDE ESTAS MISMAS PÁGINAS DEJÁBAMOS CLARA NUESTRA APUESTA POR *RED DEAD REDEMPTION* COMO UNO DE LOS JUEGOS MÁS IMPORTANTES QUE ESTABAN POR LLEGAR. Cuando todo eran promesas y muchos miraban con desconfianza el desarrollo de Rockstar, que recuperaba una franquicia cuyo éxito había sido más que precario en su primera entrega, aunque su desarrollo viniese heredado de Capcom -*Red Dead Revolver* sólo vendió 500.000 copias en todo el mundo, según datos consultados por Marca Player-. Corría Junio de 2009 cuando el debate sobre la existencia o no de una crisis grave en la creatividad de la industria de los videojuegos estaba en su punto más álgido, y nosotros ya dijimos que sólo los desarrolladores independientes y firmas como Rockstar estaban cogiendo el toro por los cuernos. Los primeros, porque a falta de dinero, buena es la imaginación. Los segundos, porque están a punto de demostrar cómo esto de evolucionar en el mundo de los videojuegos no es sólo ir hacia adelante, sino también mirar hacia atrás, seleccionar los elementos clave más interesantes y, sobre todo, hacer lo que sabes hacer. ¿Y qué sabe hacer Rockstar por encima de todas las cosas? *Grand Theft Auto*.

VOTA A MIYAMOTO PARA EL PRÍNCIPE DE ASTURIAS DE COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES 2010

Pues bien, el concepto estaba claro. Transformar la saga *Red Dead* en el nuevo *Grand Theft Auto*, e ir mucho más allá. Y vaya si lo han conseguido. En hype -está entre los tres juegos más esperados-, imagen -los continuos trailers mostrados tienen a la comunidad como loca- y desarrollo -sí, se puede innovar mirando atrás-.

Cuando haya pasado el 21 de Mayo se demostrará que esas 500.000 unidades de *Red Dead Revolver* se habrán convertido en millones, y la saga se habrá revalorizado tanto que permitirá múltiples continuaciones en el futuro. Revalorizar los productos, no devaluarlos. Esa es la clave.

ESTE MES TAMBIÉN PUEDES DISFRUTAR DE NUESTRAS **GUÍAS** ESPECIALES



Participa »
Entra en los sites de Marca Player. ¡Tu opinión cuenta!

facebook — Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter — www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com
marcaplayer@unidadeditorial.es

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Equipo 2010



Gustavo Maeso
COORDINADOR REDACCIÓN

"Adios a 'Doc', hemos perdido a un redactor, pero no un amigo, pero mi úlcera ha mejorado"
ME GUSTA: El sopor pre-E3
ODIO: Este año no voy a L.A.
JUEGO A: Kane & Lynch (si, otra vez)



Chema Antón
COORDINADOR REDACCIÓN

"Que la gente haya acogido tan bien la propuesta de juegaterapia.org"
ME GUSTA: Bungie, en el lío
ODIO: Rumores sobre el cierre de Infinity Ward
JUEGO A: Sin & Punishment 2



Juan García "X"
REVIEWS & REPORTAJES

"El jetlag ya no es un problema para mi"
ME GUSTA: La primavera en un cuenco
ODIO: Jetulio, sea quien sea
JUEGO A: MW2, a saco



David Navarro
REVIEWS & REPORTAJES

"Si señor, esta noche manda mi...picaporte"
ME GUSTA: Red Dead y Mafia II
ODIO: No poder jugarlos ya
JUEGO A: Splinter Cell Conviction



Sol García
DISEÑO & MAQUETACIÓN

"Mi único pecado fue amarrrrrrrrrr"
ME GUSTA: Space Invaders y los pinball. ¡Viva lo retro!
ODIO: La procesionaria del pino y los mosquitos.



Duardo
DISEÑO & REDACCIÓN

"¿Para cuándo decías que salía Red Dead Redemption en PC?"
ME GUSTA: La nueva sección de Actualidad
ODIO: 2 meses para Starcraft 2
JUEGO A: B. Bad Company 2



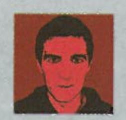
Mario "Lobo"
REVIEWS & REPORTAJES



David Caballero
REVIEWS & REPORTAJES



Sara Borondo
REPORTAJES



Néstor Parrondo
REVIEWS & REPORTAJES



Angel Llamas
REVIEWS



J.L. Villalobos
REVIEWS



Jaume Esteve
BLOG OFICIAL



Javier Artero
REVIEWS

CONTENIDOS

EXCLUSIVA
CALL OF DUTY BLACK OPS



MMOPLAYER
TU PASAPORTE DIRECTO PARA LOS MUNDOS ONLINE





EXCLUSIVA

EXCLUSIVA

68 AVANCE
ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

80 AVANCE
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

72 AVANCES
KANE & LYNCH 2

98 ANÁLISIS
ALAN WAKE

94 ANÁLISIS
LOST PLANET 2



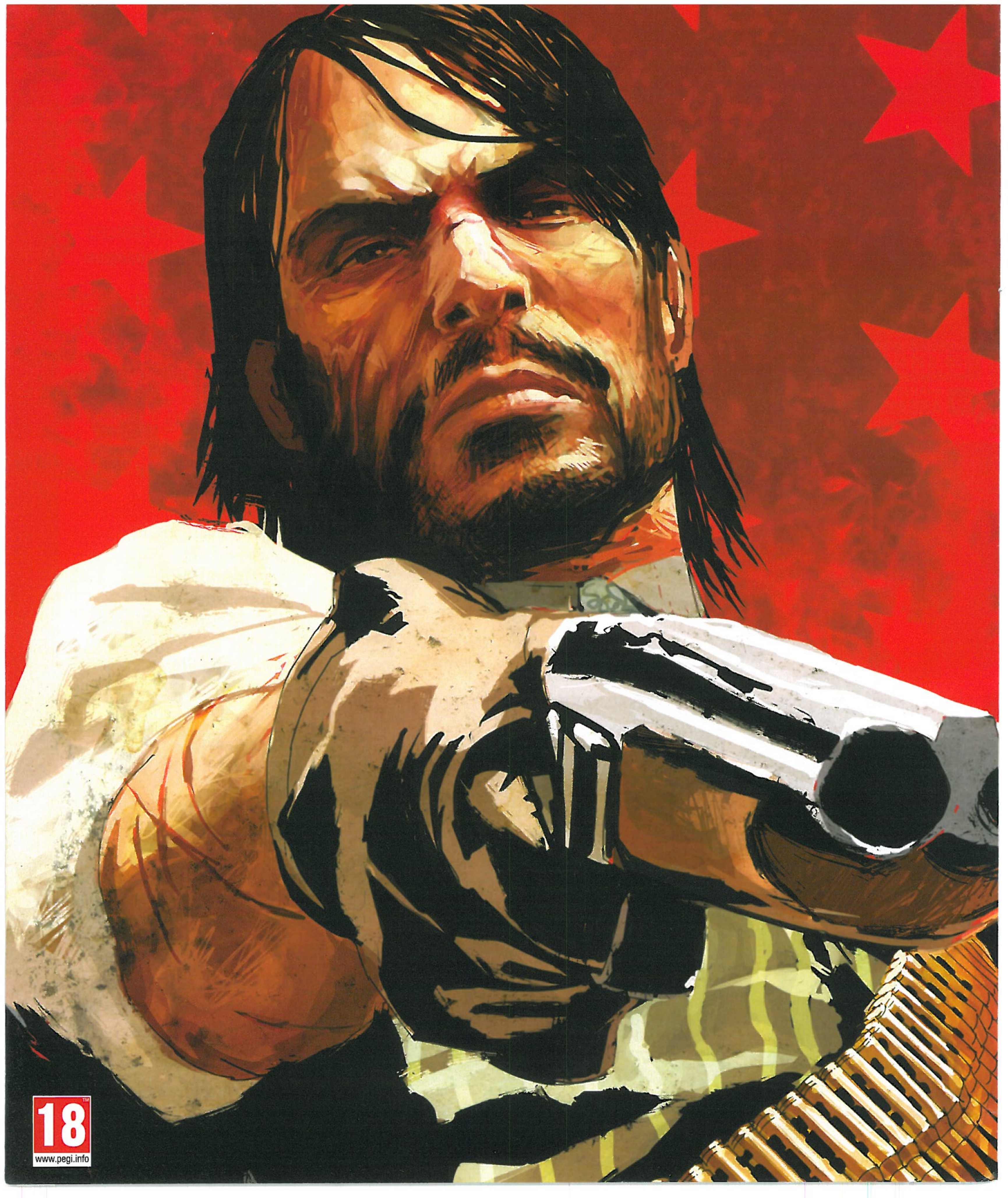
MARCA PLAYER Nº 21 JUNIO 2010

EN PORTADA

REPORTAJES CENTRALES

AVANCES

ANÁLISIS


18
www.pegi.info



Viajamos a Santa Mónica para ver con Treyarch en exclusiva el nuevo videojuego de *Call of Duty*. Un *CoD* que marca una nueva épica para la serie después de las últimas polémicas.

CALL OF DUTY BLACK OPS

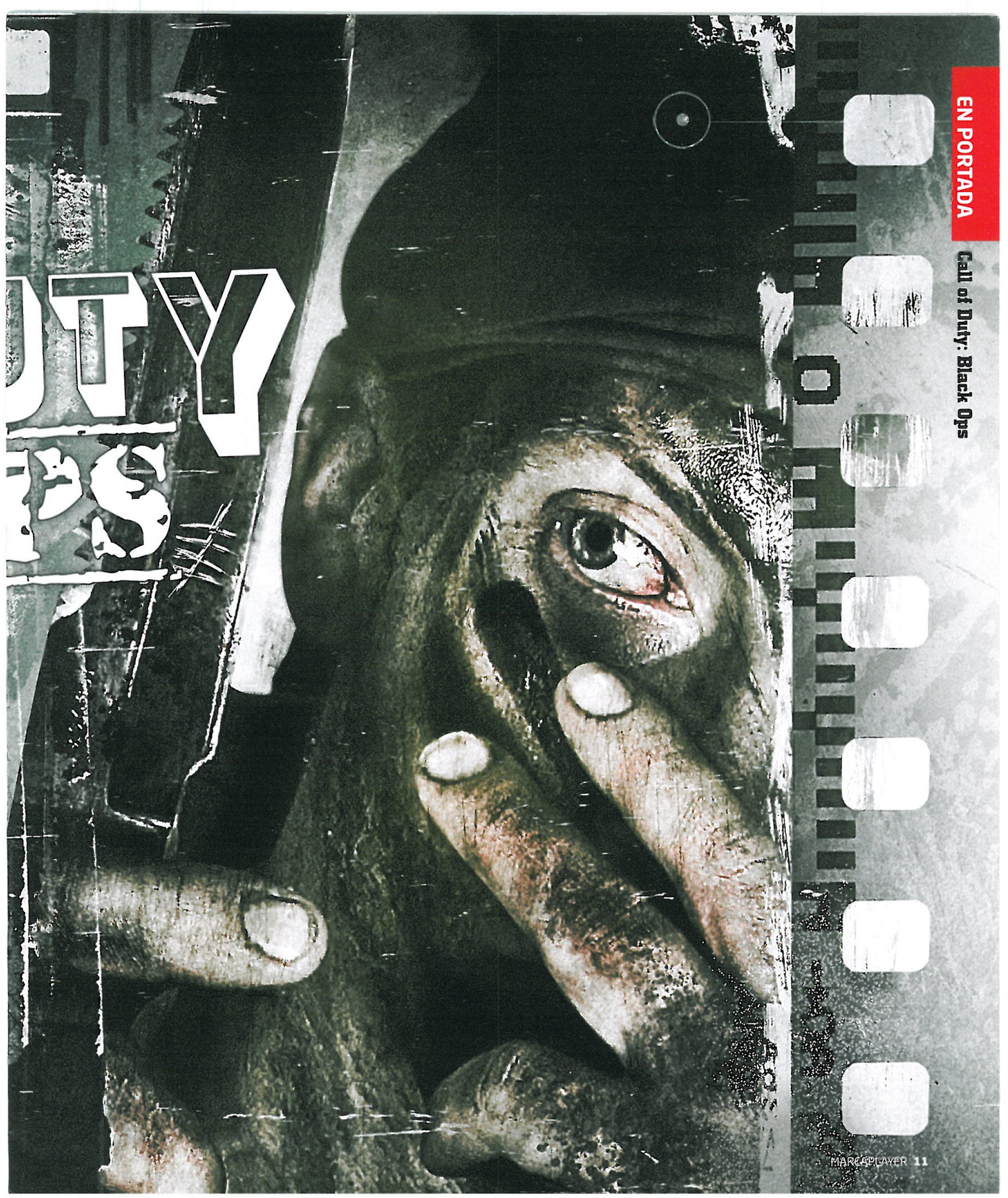
Hay vida después de Infinity Ward. Treyarch nos lo demuestra con el próximo *Call of Duty*.


Por Juan 'Xcast'

Hasta ahora hemos vivido la guerra interpretada por Activision en un pasado lejano, la Segunda Guerra Mundial, y en un futuro cercano con las dos entregas de *Modern Warfare*. Ahora parece que las aguas nos llevan a una época inexplorada y un conflicto tan cinematográfico como importante para el devenir de la sociedad actual. Y es que en la próxima entrega de *Call of Duty*, subtitulada *Black Ops*, la llamada del deber nos llevará a la época de la guerra fría, cuando todo aquel que no compartía la misma ideología política era un enemigo a tener en cuenta.

Concretamente Treyarch ha decidido llevarnos, una vez más, a través del globo en una aventura de la que dependerá el futuro de la humanidad. Las localizaciones que hemos podido visitar están en los montes Urales, en Rusia y en Vietnam, durante la guerra que tuvo lugar en aquel país y que perdió el imperio militar estadounidense. También visitaremos Cuba, aunque los detalles de la visita a esta isla caribeña permanecen aún en secreto. ¿Alguien ha dicho la crisis de los misiles en Cuba? Todo podría ser.

A pesar de todas estas localizaciones reales, no estamos ante una clase de historia, sino ante la particular historia de las guerras secretas »


UTY

El nuevo escenario es la Guerra Fría, con Vietnam como parte de la fiesta



» durante la Guerra Fría, siempre bajo la interpretación de Treyarch. Algunas de las fuentes para el argumento han sido una serie de documentos desclasificados por la CIA; también los testimonios de operativos de aquellos tiempos e interpretaciones 'lejanas' de hechos reales... El caso es que viviremos la historia desde la perspectiva de Mason, un agente de la CIA que forma parte de una de las fuerzas más letales de la época: los SOG (Grupo de Operaciones Especiales).

Este grupo era la élite del ejército norteamericano, que se ocupaba de solucionar los conflictos con plenos poderes sobre el campo de batalla (incluso por encima de los oficiales de mayor rango). De igual modo tenían acceso a armas experimentales a las que ningún otro soldado podría tener acceso. Por tanto, viviremos la época de mayor evolución en el campo armamentístico, haciendo que Mason y sus chicos tengan poco que envidiar del arsenal que ya hemos podido disfrutar en anteriores entregas de la saga.

READY TO GO!

La jugabilidad de la saga, por todos conocida, se mantiene. Nos llevará a vivir con el arma en la mano los más trepidantes tiroteos imaginables. La novedad es que, en esta ocasión, se está tratando de añadir una mayor variedad a cada uno de los niveles. De esta manera, sólo en la primera de las fases que vimos pudimos degustar un amplio rango de circunstancias.

Todo comienza con dos soldados vestidos casi como astronautas. Ambos se acercan a un avión de lo más futurista: un SR-71 Blackbird. En él ascenderemos a la estratosfera sólo para tomar los mandos de un radar y dar órdenes a un equipo en tierra, casi como si se tratara de un juego de estrategia. El objetivo es evitar las patrullas enemigas. Cuando la situación es insostenible tomamos el control de Mason, ya sobre el terreno, avanzando sigilosamente con nuestra ballesta. Sin hacer ruido, llegamos hasta un almacén 'abandonado', pero repleto de guardias hostiles. Irrumpiendo a cámara lenta en él comienza el tiroteo. Aquí nos haremos con una ametralladora con silenciador y, tras limpiar la habitación, bajaremos haciendo rappel hasta una nueva localización, en la que está el objetivo: la información de lo que resulta ser una fábrica de misiles. En ese momento suenan las alarmas y tenemos que escapar hasta lanzarnos por »





EN WMD UNA EXPEDICIÓN exploratoria se convierte en una cruenta batalla por descubrir el secreto del ejército ruso.

Mantiene la jugabilidad clásica de la saga, pero añade un extra de variedad al cóctel CoD


EL APOYO AÉREO SELECTIVO es otra de las novedades del título.

Versión especial para PC

Una de las quejas de los usuarios de PC al respecto de la última entrega de la franquicia fue su escasa dedicación al mundo de los ordenadores compatibles. Tanto fue así que muchos usuarios dejaron de lado a *Modern Warfare 2* por considerarlo un port directo de consola.

El caso de este *Black Ops* es completamente distinto, con un equipo dedicado en exclusiva al desarrollo de una versión PC que aproveche plenamente las posibilidades de este sistema. Su objetivo es crear el mejor juego de ordenador posible. De este modo, vuelven los servidores dedicados. El modo multijugador de esta versión será también distinto, permitiendo personalizar mucho más la experiencia. Técnicamente, también será superior, aunque se promete que funcionará en todos los PC.

LOCALIZACIONES



LEYENDA

Call of Duty: II Guerra Mundial. Francia, Austria, Mar de Noruega, Rusia, Alemania.

Call of Duty 2: II Guerra mundial. Norte de África, Normandía (Francia), Rio Rhin (Alemania)

Call of Duty 3: II Guerra mundial. Francia

Call of Duty 4: Modern Warfare: Conflicto imaginario. Inglaterra, Mar de Bering, Ucrania, Azerbayán y Rusia.

Call of Duty: World at War: II Guerra mundial, Campaña pacífica: Makin, Peleliu, Okinawa (Japón) Campaña Europea: Estalingrado (Rusia), Berlín (Alemania)

Call of Duty: Modern Warfare 2: Conflicto imaginario. Moscú (Rusia), Rio de Janeiro (Brasil), Washington (Estados Unidos), Afganistán.

Call of Duty: Black Ops: Guerra fría. Hue City (Vietnam), Montes Urales (Rusia), Cuba, localizaciones por descubrir.

Hank Keirsey

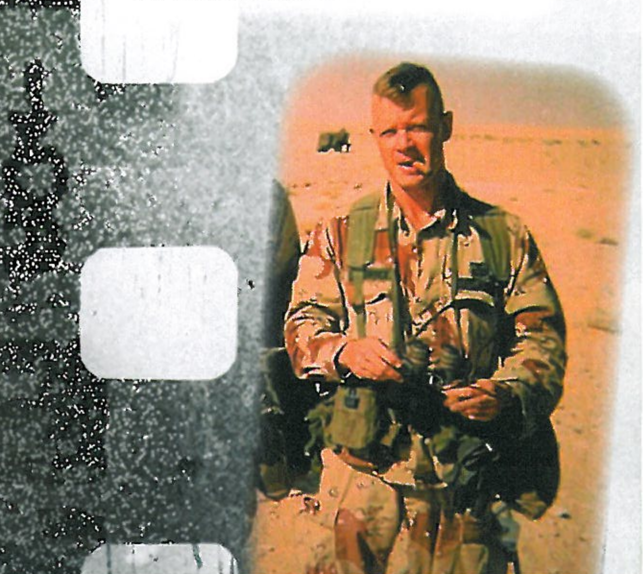
ASESOR MILITAR EN COD: BLACK OPS.



Un veterano de la Guerra del Golfo, condecorado con la estrella de bronce al mérito en la batalla, ha dedicado su vida militar a entrenar soldados para el campo de batalla. Tras su retiro, se ha convertido en asesor militar de toda la saga *Call of Duty* desde la primera entrega.

¿Cómo ha sido su trabajo en *COD: Black Ops*? He ayudado a Treyarch con cada uno de sus juegos basados en esta saga. Les he ayudado a la hora de crear los movimientos en combate, las armas, les he dado consejos adecuados a cada una de las épocas en que han basado sus juegos. También he sido clave a la hora de enseñarles a coordinar la infantería y los tanques. En el caso específico de *Black Ops*, algunas de las ideas para localizaciones salieron de mí. Me parecía que Vietnam era un lugar excelente para un juego de este tipo y se lo hice saber al equipo de desarrollo. Por supuesto, no podía faltar la batalla más importante de este conflicto, la batalla de Hue. Los protagonistas, los SOG (Special Operation Group) también son reales, aunque hemos cambiado sus nombres. Era un grupo con acceso a nuevas armas y a todos los recursos del campo de batalla.

¿Cómo se trasladan las sensaciones de un campo de batalla real a uno virtual? Es complicado. Lo primero es concentrarse y revivir los detalles de cada guerra, tratar de reproducir con la máxima fidelidad cada localización, sin olvidarse de detalles tan simples como la manera de operar un arma, pero claves a la hora de hacernos sentir dentro de un conflicto. Los movimientos también deben ser diferentes, según cada escenario y localización. Sin embargo, la única manera de sentir lo que sentí en la guerra es llenar un hoyo de arena y sentarse 48 horas seguidas sin comida ni agua, sin saber lo que va a pasar y simplemente esperar a ver qué pasa. Esa es la realidad de la guerra. Lo de después es sólo pura adrenalina.



El objetivo es crear el mejor juego de acción de esta generación de consolas

EN TREYARCH

Fundada en 1997, no fue hasta 2001 cuando Activision se interesó en ella hasta el punto de comprarla. Su siguiente movimiento fue la fusión con Gray Matter Interactive, en 2005. A pesar de los cambios ha mantenido su sede en la localidad californiana de Santa Mónica (Estados Unidos). Han desarrollado varios títulos de *Spiderman*, así como el último juego basado en las aventuras de *James Bond*. Por supuesto, *Call of Duty* ha sido una saga recurrente para este estudio, siendo este el cuarto juego de la saga que desarrolla la compañía (antes se ocupó de *Call of Duty 2: The Big Red One*, *Call of Duty 3* y *Call of Duty World at War*).

Para esta ocasión, la compañía promete lo mejor de sí, con el objetivo de deshacerse del sobrenombre de "equipo B" de *Call of Duty*. Para ello, están usando las últimas técnicas disponibles en todos los campos. La más interesante permite capturar al mismo tiempo los movimientos, la voz y las expresiones faciales, añadiendo así un plus de realismo. También disponen de nuevas cámaras para añadir dramatismo a las cinemáticas.

una cornisa. Sólo 10 minutos de acción, en los que hemos vivido multitud de situaciones diferentes. Y esto es sólo un tercio del nivel llamado WMD.

Esto ocurría en mitad de la nieve, en los Montes Urales. Más tarde, nos trasladamos hasta Vietnam, en la batalla de Hue City. Allí pudimos disfrutar de una amplia variedad de combates a corta distancia armados con la escopeta Spas-12, con munición incendiaria (la mayoría de las armas permitirán varios tipos de munición). Pero lo más impresionante fue sentir cómo la masacre que ocurrió en esta ciudad era real y nosotros, en el papel de Mason, resultamos ser el centro del conflicto. Este hecho queda claro cuando vamos por las calles, rodeados de escombros (en esta batalla el 80% de la ciudad fue reducida a gravilla) y los soldados aliados nos piden ayuda porque el mando no envía helicópteros de apoyo. Una llamada y un Huey está a nuestra disposición para masacrar a esos malditos charlies.

Podríamos seguir enumerando las situaciones jamás vistas en esta franquicia. Tendrá lugar, por ejemplo, el hecho de que ahora podremos nadar y bucear en pleno combate, pilotar helicópteros desde la altura con total libertad o asaltar al enemigo como si fuéramos Sam Fisher. En Treyarch se han tomado muy a pecho esto de añadir variedad y lo atestigua un dato: a pesar de la gran cantidad de situaciones diferentes, sólo han usado un

COMO SOG SEREMOS el centro de la batalla y a la vez el mando que toma las decisiones clave en el fuego cruzado.

WMD

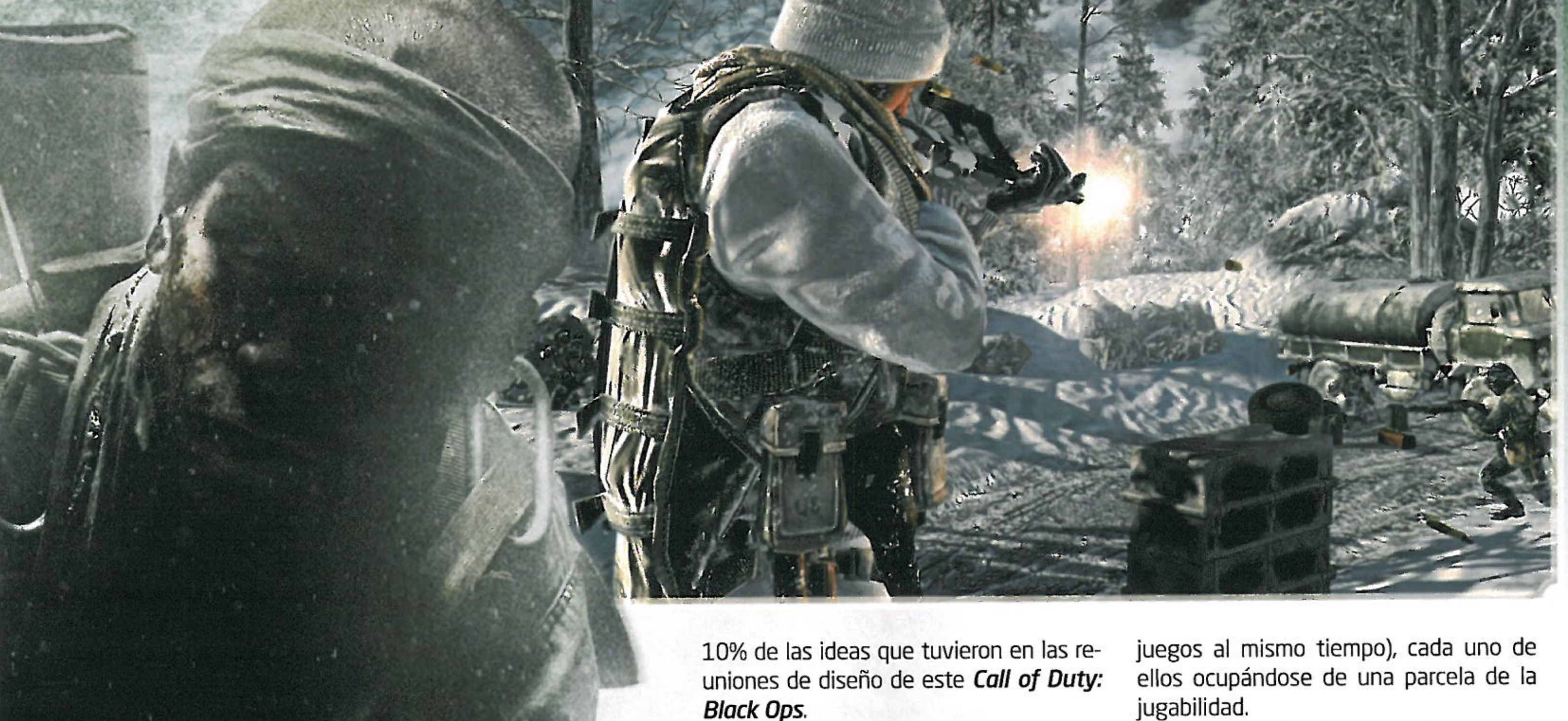
El primer nivel que pudimos disputar transcurría en los montes Urales, donde un grupo de operaciones especiales, los SOG, revisan lo que se creen es una fábrica abandonada. Por supuesto, en los tiempos de la Guerra Fría nada es lo que parece y la misión de reconocimiento se torna en una cruenta lucha, con momentos de infiltración, tiroteos en tiempo bala e incluso ligeros toques de estrategia. Toda una declaración de intenciones de este ***Black Ops***.

SLAUGHTERHOUSE

La batalla de la ciudad de Hue. O lo que es lo mismo, el día que la Guerra de Vietnam cambió a ojos de la opinión pública estadounidense. Una de las batallas más brutales de aquel conflicto, con miles de soldados vietnamitas muertos y un gran número de bajas americanas (688 muertos y 3.707 heridos). En *Black Ops* viviremos el cúlmen del conflicto en un batalla, con predominio de los combates cercanos.







10% de las ideas que tuvieron en las reuniones de diseño de este ***Call of Duty: Black Ops***.

¿EL EQUIPO B?

A la hora de comenzar a trabajar en este proyecto, uno de los objetivos más claros para este equipo de desarrollo californiano ha sido el de quitarse el estigma de ser el 'Equipo B' de *Call of Duty*. Es decir: eliminar esa creencia popular que dice que en esta saga los juegos buenos son los pares. Para ello han unificado a sus tres equipos en un solo proyecto (normalmente, desarrollaban tres juegos al mismo tiempo), cada uno de ellos ocupándose de una parcela de la jugabilidad.

Y es que, además de la historia, habrá un modo cooperativo, que no será durante las misiones del modo historia ni tampoco será parecido a lo que ofrecía el Operaciones Especiales en *Modern Warfare 2*. Tampoco se olvidará de los modos de juego competitivos, que retomarán la dirección original de la saga, olvidándose de los combates con vehículos y ofreciendo la mejor opción en lo que a combates de infantería se refiere. Pocos detalles más se han dado al respecto de estas modalidades, pero es suficien- »

VICTOR CHARLIE

El equipo SOG atraviesa la jungla en busca de charlies. Nos enfrentaremos a todos los clichés típicos de este tipo de combates: trampas, emboscadas del ejército norvietnamita, travesías por los túneles subterráneos que el enemigo ha construido... Incluso hay tiempo para introducir una de las novedades de esta entrega al respecto de la saga. Y es que, por primera vez, podremos nadar y bucear en mitad de los combates.

PAYBACK

En la misión anterior escapábamos en un helicóptero. Lamentablemente, la huida de la zona no sale bien y el enemigo derriba nuestro vehículo. Primer objetivo: escapar del acoso del Vietcong, que ha venido a rematarnos. Segundo: robar un helicóptero enemigo. Tercero: masacrar desde el aire a todos los malditos amarillos que nos salgan al paso. Con total libertad de movimientos. Todo un espectáculo audiovisual.





Cuenta con tres partes bien diferenciadas: modo campaña, cooperativo y multijugador

» te como para dejarnos ansiosos por conocer más detalles de estos durante los próximos meses.

Otro detalle que denota que esta vez en Treyarch van a por todas es el despliegue tecnológico que ostenta ***Call of Duty: Black Ops***. Partiendo del trabajo de anteriores entregas se ha mejorado prácticamente cada pequeño detalle, introduciendo nuevas secciones de código al motor del juego para que todo luzca de una manera familiar, pero tremendamente superior. Es el caso de las animaciones, ahora integradas junto a la animación facial y a la captura de movimientos. Esto último además trata de presentar un nivel de detalle a la altura de los mejores, con más de 250 modelados individuales hechos a mano. Toda una labor de artesanía.

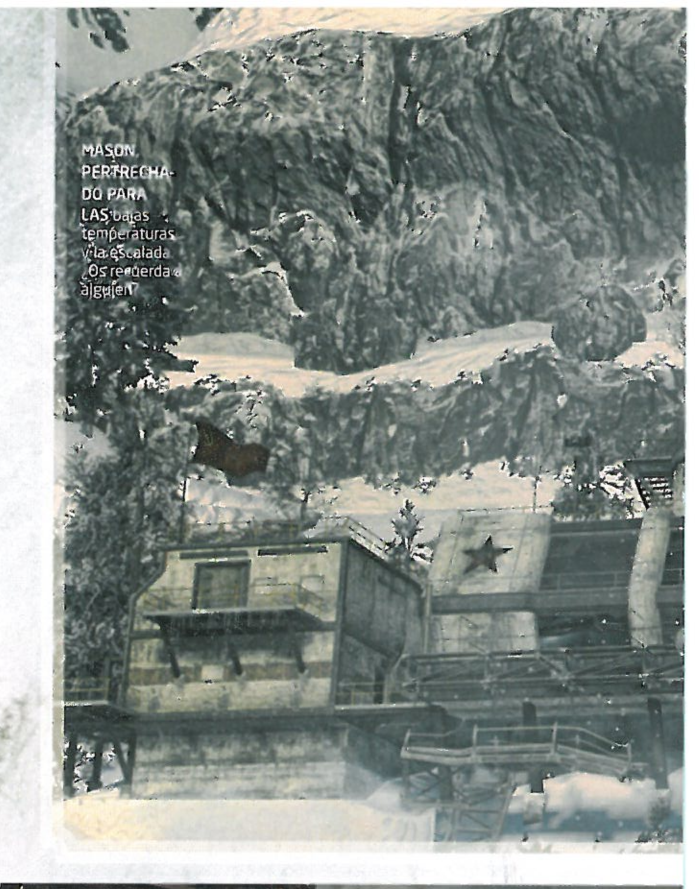
Incluso la IA toma partido de las mejoras, presentando nuevas rutinas de combate para los enemigos, según la facción enemiga a la que pertenezcan, el escenario en el que se desarrolle la acción o la situación de batalla en un momento concreto. El mejor ejemplo es la comparación de los Spetznaz rusos con los soldados del Vietcong. Mientras los primeros usan movimientos laterales y volteretas para esquivar disparos, los charlies tienen un comportamiento mucho más predecible, acorde con su comportamiento en combate real. Aquí es donde se ve de verdad la pasión que se está poniendo en ***Black Ops***.

Por supuesto, el aspecto gráfico también se modifica para mejor. En Treyarch se jactan de conseguir ofrecer momentos que hasta ahora no eran posibles en esta generación de consolas. Tal es el momento en que pilotamos un helicóptero mientras oleadas de enemigos tratan de repeler nuestro ataque por tierra, mar y aire.

Todo un espectáculo que luce increíble y a unas constantes 60 imágenes por segundo. Lo mismo ocurre con las escenas en la jungla vietnamita, con clima y vegetación e iluminación dinámicas, perfectamente representado gracias a una evolución de una tecnología propia del estudio. Además, en estos niveles la jugabilidad será mucho más vertical que lo habitual en la saga, por eso de las trampas y túneles típicos de esta guerra.

Por supuesto que los más puristas seguirán sacando parecidos con anteriores entregas de la saga, pero la experiencia de juego que ofrece ***Call of Duty:***

Evoluciona todos los aspectos técnicos del anterior juego de esta misma franquicia



MASON PERTRECHADO PARA LAS bajas temperaturas y la escalada. ¿Os recuerda a alguien?

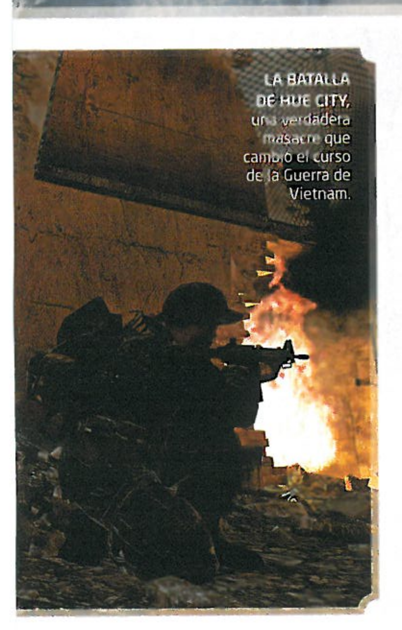




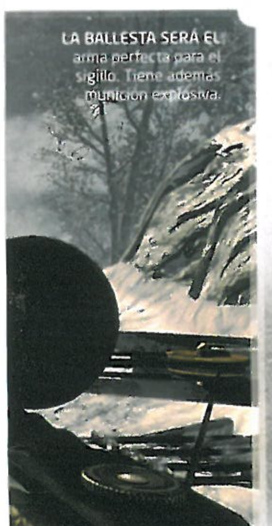
EL FUEGO DESDE la cadera es la mejor opción en los combates a corta distancia.







LA BATALLA DE HUE CITY, una verdadera masacre que cambió el curso de la Guerra de Vietnam.



LA BALLESTA SERÁ EL arma perfecta para el sigilo. Tiene además munición explosiva.

El culebrón Infinity Ward

Una de las mayores polémicas de los últimos años es la que envuelve a los creadores de la saga, Infinity Ward. Tras el lanzamiento de *Modern Warfare 2*, las cabezas del estudio (Joe West y Vince Zampella) reclamaron el pago de unos royalties por las altas ventas. Activision se negó y estos dos abandonaron la compañía para crear otra, llamada Respawn Entertainment. Desde entonces, el goteo de abandonos en las filas de IW es constante, siendo muy frecuente su fichaje por Respawn. El futuro de los creadores de *COD* está en vilo.

El futuro de la saga

Ahora mismo hay hasta tres equipos desarrollando juegos para *COD*. El primero es este *Black Ops* de Treyarch. De igual modo, SledgeHammer Games también está creando una nueva versión de la saga. Finalmente, hay un tercer equipo que anunciará su juego durante este mismo verano. Una gran incógnita.

Black Ops es mucho más variada de lo que viene siendo habitual en esta serie, amén de ofrecer una ambientación perfecta en localizaciones todavía inéditas para la franquicia. Todo un ejemplo de lo que es capaz un equipo de desarrollo motivado y con la intención de superar un listón de calidad que está muy, pero que muy alto.

Quedan pendientes de desvelar muchos detalles, pero lo visto hasta ahora ha conseguido despertar nuestro interés, sobrepasando las expectativas de un *Call of Duty* Impar. ■

Mark Lamia y Adam Gascoigne

Director de Treyarch y director de diseño en Call of Duty Black Ops

"CALL OF DUTY BLACK OPS ES ARTE"

¿Qué hace diferente a esta entrega de *CoD*? Tú mismo lo has visto: ofrece una ambientación distinta y nunca vista en la saga, una jugabilidad más profunda, una variedad de acciones mucho más acusada... Hemos unido a todos nuestros equipos para crear esto y el resultado está siendo sencillamente extraordinario. Sólo espero que cuando lo vean los jugadores piensen: "Oh Dios mío, esto es increíble".

¿Por qué devolver al pasado una saga que ha vivido feliz en un futuro cercano en su última entrega? La Guerra Fría es una época muy oscura, que ofrece unas posibilidades increíbles a la hora de diseñar un juego. Se trata de la época en que los sistemas armamentísticos se desarrollaron más rápidamente. Además, la tensión era constante y el mundo vivía cada día situaciones que podrían habernos llevado a un guerra mundial.



Tradicionalmente se os ha considerado el equipo B en el desarrollo de *Call of Duty*. ¿Qué diríais a aquellos que dicen eso? Que vean este *Call of Duty: Black Ops* y entonces juzguen si de verdad lo somos. Estoy seguro que su opinión va a cambiar en cuanto vean de lo que de verdad somos capaces. Hay que recordar que, por ejemplo, para crear *Call of Duty 3* tuvimos únicamente ocho meses. Con *World at War* nuestros recursos fueron mucho más limitados que en este caso. Ahora será cuando de verdad se vea nuestro potencial.

El equipo A de la saga, sus creadores, Infinity Ward están desintegrándose. ¿Qué opináis al respecto? Lo primero es que ellos no fueron los creadores de *Call of Duty*. Esta es una saga propiedad de Activision y somos varios los equipos de desarrollo que hemos contribuido, de una u otra forma, a lo que hoy es esta franquicia. Respecto a los desafortunados acontecimientos de Infinity Ward, no tenemos mucho que decir. Es una desgracia para ellos como grupo humano lo que están pasando y no le deseo eso a nadie. Para Activision sí que es una gran pérdida.

¿Como esperáis que los jugadores reciban a esta nueva entrega? Esperamos que la profesen el mismo cariño que nosotros estamos dándola mientras la desarrollamos desde cero. En cierto modo, se podría incluso considerar una obra de arte. Míralo de este modo: en un estudio como éste hemos utilizado más de 250 artistas para crear los conceptos que más tarde utilizaremos en un videojuego. Cada uno de los dibujos de estos autores podría estar expuesto en una galería de arte, porque de verdad lo es. Lo mismo se extiende, por tanto, al resto de tareas en el desarrollo de éste y cualquier videojuego (música, animaciones, etc...) Todas las tareas propias de la creación de un juego deberían ser consideradas arte y por tanto ***Call of Duty: Black Ops*** debería ser considerado una obra de arte.


ENTRA EN LA COMUNIDAD
DEL CAZADOR ONLINE
Únete a la Comunidad de caza Online para sacarle el máx
gete a la ciudad para encontrarte con tus camaradas cazad
completa exclusivos retos y gana las más extrañas recomp
CAZA DE 4 JUGADORES:
Caza en grupo, trabaja en equipo y enfréntate a los más crueles monstruos en Monster Hunter Tri.
WII SPEAK
La comunicación es la clave para la victoria. Habla con tus camaradas a través de Wii Speak.
CAPCOM
Wii
MONSTER HUNTER 3
Wii
Wii
©CAPCOM CO., LTD. 2009 TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. TM, ® Y EL LOGOTIPO DE Wii SON MARCAS COMERCIALES DE NINTEND

Wii

MONSTER HUNTER 3 Tri

...mo provecho a Monster Hunter Tri. Dirí-
...ores. Enfréntate con bestias letales únicas,
...ensas, en solitario o hasta con 3 amigos.

EXCLUSIVOS EVENTOS:
Completa estos retos para conseguir espectaculares recompensas.

MONSTRUOS ÚNICOS:
Sólo los cazadores más fuertes prevalecerán sobre estos épicos monstruos.

EVENTOS DE PRUEBA

Nombre del reto	Fechas disponibles
Atracciones animales	19 mayo – 31 mayo
Vestido seductor	19 mayo – 25 mayo
El fantasma Uragaan	26 mayo – 31 mayo
Venta en frío	1 junio a 8 junio
Misión piadosa	1 junio a 8 junio
Deporte sangriento	1 junio a 8 junio
¡Calla y pesca!	1 junio a 8 junio
Trato candente	9 junio – 21 junio
Armamento marino	9 junio – 15 junio
El Uragaan fantasma	9 junio – 15 junio
Caza 4 Gran Jaggi	9 junio – 15 junio
Misión piadosa	16 junio – 21 junio
Atracciones animales	16 junio – 21 junio
Vestido seductor	16 junio – 21 junio
Hablando del Deviljho	22 junio – 29 junio
Armamento marino	22 junio – 29 junio
Venta en frío	22 junio – 29 junio
Misión variopinta	22 junio – 29 junio

Más información en:
www.monsterhuntertri.es

MUCHOS EVENTOS MÁS POR LLEGAR!!!!

CAPCOM





ANUNCIADO UN REMAKE DEL MÍTICO XCOM

La mítica saga de los 90 tendrá una nueva versión para PC y 360 que está siendo desarrollada por 2K Australia. Será un título de acción en primera persona repleto de terror y extraños enemigos.



LOGAN SHADOW'S LLEGARÁ A PS2

Aún no tiene fecha europea. Se trata de una conversión del gran Syphon Filter que salió en PSP a finales de 2007 y que es de momento la última versión de la Saga. Tendrá mejoras en las texturas y el control.

SOLIDARIDAD

JUEGOS CONTRA LA 'QUIMIO'

Nace Juegaterapia.org, una asociación que recolecta las consolas que no uses para que a los niños con cáncer se les haga más entretenida su estancia en el hospital.

El tiempo transcurre muy lento en un hospital, sobre todo para los niños enfermos de cáncer que deben estar quietos mientras reciben tratamiento de quimioterapia o los que están aislados por un trasplante. La inactividad ralentiza el reloj, pero los videojuegos logran el efecto contrario y las horas parecen segundos. La mala noticia es que no todos los chavales tienen una consola que les aligere el tiempo transcurrido en el hospital y la buena noticia es que acaba de nacer Juegaterapia, una ONG que bajo el lema "jugando se pasa la quimio volando" recoge donaciones de consolas y videojuegos que se llevan a los hospitales para que jueguen los pacientes infantiles de oncología.

Todo empezó con la PSP del marido de Mónica Esteban. Como él no la utilizaba mucho, Mónica pensó en dársela a alguien. Un amigo suyo había fallecido por cáncer; se acordó de lo interminables que se hacen las horas de quimioterapia y decidió entregársela a un niño enfermo de cáncer, que se emocionó al recibirla. "Me dijeron que de estar apagado pasó a estar supercontento", recuerda Mónica, directora creativa en una agencia de publicidad. Aquello la animó a recurrir a su entorno más cercano para conseguir más consolas: "envié un correo a todos mis compañeros de trabajo y al día siguiente llegaron dos consolas más. Lo puse en Facebook y llegaron cinco más".

Mónica Estaban, creadora de Juegaterapia

Todo comenzó con la PSP abandonada de su marido

"Me dijeron que de estar apagado (el niño enfermo de cáncer que recibió la consola), empezó a animarse"

Apenas mes y medio después la página en Facebook tiene más de 3000 admiradores y la gente ha respondido de manera abrumadora entregando más de 70 consolas en las seis semanas de vida de Juegaterapia. Mónica y nueve amigos de diferentes empresas de comunicación han fundado la Asociación para el Desarrollo de Proyectos Sociales. Juegaterapia es el primero de estos proyectos. Las diez personas que componen la ONG se encargan de coordinar la recogida de las consolas, periféricos y juegos y ofrecérselas a los hospitales. Un grupo de informáticos se encarga de la instalación y el mantenimiento del hardware y hay abogados que asesoran en la parte jurídica. Todo ello de forma altruista.

Gracias a la labor de estos voluntarios ya se han entregado 20 consolas en el



DURANTE LAS PRIMERAS SEIS semanas, juegaterapia recogió y entregó más de 70 consolas en Hospitales de Madrid.

CABLES Y CARGADORES TAMBIÉN SIRVEN

Igual que sucede con los móviles, es relativamente frecuente que la consola se rompa pero tengas en buen estado el cargador o los cables de conexión con la televisión. Si se te ha roto el aparato y no piensas reponerlo porque vas a dar el paso a consolas más modernas, plantéate contribuir a la causa antes que tirarlos. Juegaterapia también recogen periféricos de todo tipo; de momento les han llegado algunos volantes y micrófonos.

PARTICIPA
Entra en los sites de Marca Player...



Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter
www.twitter.com/marcaplayer

BLOGS:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/



NUEVO PRO CYCLING ESTE MISMO VERANO

Para PSP y PC. Esta última versión contará con un renovado motor gráfico y un completo editor para crear tus propias carreras. Ambas versiones estarán totalmente licenciadas.



DISFRÁZATE Y GANA UN PACK DE SSF IV

Disfrázate de personaje de Street Fighter, haz un vídeo y cuélgalo en ***www.iamstreetfighter.com***. Los 5 mejores ganarán un pack de camiseta, funda y tournament pack.

COBERTURA ESPECIAL

Sigue al minuto con tu revista toda la actualidad de la feria.

FOTO: MÁXIMO GARCÍA

Hospital de La Paz, una al Hospital Central de la Defensa, 2 al Hospital San Rafael y está pendiente una entrega de 40 al Hospital Niño Jesús.

A cada habitación se asignan una consola y tres videojuegos. La mayoría son PlayStation 2, pero también hay Game Boy Advance, Nintendo DS, PSP y Xbox.

De momento, todos los hospitales a los que se han llevado consolas son de Madrid, pero Juegaterapia ha contactado con la Federación Española de Padres de Niños con Cáncer y se ha ampliado la recogida a toda España, y se trata de llegar a hospitales de todas las provincias.

En cada consola (a no ser que quien la entrega lo haga de forma anónima) figura el nombre del donante, por si los niños quieren enviarle un dibujo y darle las gracias. El hospital envía una carta también para asegurar que la consola ha llegado a su destino y está haciendo más agradable la vida de los niños ingresados.

Puedes entregar una consola que ya no uses de 8:30 a 20 horas en la sede de Juegaterapia (Sagasta, 8, 1° de Madrid), o enviarla por correo. > *Por Sara Borondo*

Juegaterapia.org

Han contactado con la Federación Española de Padres de Niños con Cáncer y se ha ampliado la recogida a toda España para llegar a hospitales de todas las provincias

E3 2010



TODAS LAS NOVEDADES

DESDE LOS ANGELES

Graba en tu memoria la semana del 14 al 17 de Junio, porque tendremos destacados a Chema y a Juan en Los Angeles para contaros al minuto todas las novedades que se presenten en la feria más importante de videojuegos del mundo: el E3.
Este año promete ser un evento de emociones fuertes, y con nosotros te lo pasarás en grande. ¡Corre la voz!

facebook

Busca **Marca Player** en **Facebook** y hazte amigo. ¡Tus mensajes pueden reflejarse en la comunidad de tu plataforma!

twitter

www.twitter.com/marcaplayer

www.marcaplayer.com

BLOG MARCA PLAYER DIRECTO:
www.marca.com/blogs/marcaplayerdirecto/

BLOG EL MUNDO PLAYER:
http://www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer/

Calendario

MAYO | JUNIO 2010

Bob Schwartz, abogado de Vince Zampella y Jason West, antiguos jefes de Infinity Ward

"Activision ha cubierto sus cuernos y su tridente con un halo"



LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
10	11 LANZAMIENTOS • Lost Planet 2	12 LANZAMIENTOS • Age of Conan: Rise of the Godslayer	13 LANZAMIENTOS • Rocket Knight (PC, 360)
17	LANZAMIENTOS • Rocket Knight (PS3) • Dragon Age: DarkSpawn Chornicles	19	20 LANZAMIENTOS • ModNation Racers • Morphx
24 TALLER DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS Del 24 al 28 de Mayo En la Universidad internacional de Andalucía (Málaga)	25	26	27 LANZAMIENTOS • Backbreaker
31	1	2	3
7	8	9	10
14	15 FERIA E3 2010 - LOS ÁNGELES LANZAMIENTOS • DLC Super Street Fighter IV: Tournament Mode	16	17 LANZAMIENTOS • Metal Gear Solid, Peace Walker



FECHAS CONFIRMADAS

- **All Points Bulletin**: 2 de julio
- **Two Worlds II**: 17 de septiembre
- **Medal of Honor**: 15 de octubre
- **Star Wars El Poder de la Fuerza II**: 26 de octubre



RETRASOS

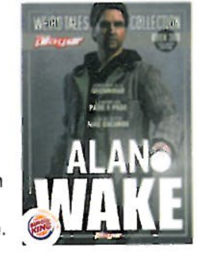
- **Demon's Souls**: 25 de junio
- **Starcraft II**: 27 de julio
- **R.U.S.E.**: septiembre
- **Batman Arkham Asylum 2**: 2011

VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
14 LANZAMIENTOS • Alan Wake • 3D Dot Game Heroes • Skate 3 • Naruto S: UNH 3 — PUBLICACIÓN PLAYER Nº 21	15	16
21 LANZAMIENTOS • Red Dead Redemption • Split/Second — EN EL CINE... • Prince of Persia: Las Arenas del tiempo	22	23
28 LANZAMIENTOS • Alpha Protocol • Blur • Furia de Titanes • No More Heroes 2 • Runes of Magic Ep.3 • UFC 2010 Undisputed • SBK X — EN EL CINE... • Legion	29	30
4 LANZAMIENTOS • Naughty Bear		
11 LANZAMIENTOS • Darksiders PC • Super Mario Galaxy 2	12	13
18 PUBLICACIÓN PLAYER Nº 22		20

Guías ¡GRATIS!

ALAN WAKE

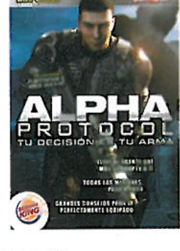
YA A LA VENTA



Uno de los juegos del año para los usuarios de Xbox 360. Narra la historia de Alan Wake, un escritor que se muda a un pequeño pueblo en busca de la inspiración perdida. En esta guía te traemos las claves para que comprendas la historia, los mejores secretos y un completo paso a paso para que superar la aventura no te cueste ningún disgusto. Ah, y un precioso mapa para que no te pierdas ningún lugar de Bright Falls.

ALPHA PROTOCOL

A LA VENTA: 28 DE MAYO

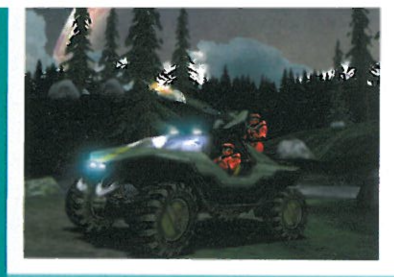


Eres Michael Thorton, un espía de la ultrasecreta agencia Alpha Protocol que se verá inmerso en una conspiración mundial para reavivar la Guerra Fría. En la guía de este título de rol y acción en tercera persona te proporcionamos las claves para que elijas el estilo de juego y evolución que más se adapte a ti, te desgranamos toda la aventura paso a paso y te damos los mejores consejos para ir bien equipado.

Charles Cecil, creador de Broken Sword

"La piratería es consecuencia del precio de los juegos"

Cecil apuesta por la distribución digital como modelo de negocio básico.



LOS 50 MEJORES SEGÚN EL LIBRO GUINNESS

La lista está basada en 13.000 votaciones de lectores del Guines de todo el mundo. El Top5 lo ocupan Halo, Call of Duty, Zelda, Guitar Hero y Metal Gear. La polémica está servida.



PES 2010 LLEGARÁ A IPHONE

Es cierto que lo va a hacer muy tarde, pero al menos llegará. Los usuarios de iPhone y iPod Touch podrás jugar a Pro Evolution Soccer 2010 a partir de junio. Está siendo desarrollado por el estudio que Konami tiene en París y la compañía ha prometido un nuevo control adaptado a las posibilidades táctiles de los dispositivos de Apple.



ASSESIN'S CREED

20 MILL/$

Los 9 millones de unidades vendidas, justificaron con creces la importante inversión de Ubisoft.

RED STEEL

15 MILL/$

La inversión de Ubisoft se transformó en unas ventas que alcanzaron los 1.5 millones de copias.

HALO 3

30 MILL/$

A pesar de hacer una fortísima inversión en el desarrollo del juego, se vendieron nada menos que 11 millones de copias.

LOST PLANET

20 MILL/$

La creación de Capcom llegó a vender la buena cifra de 2.5 millones de copias.

ASSASSIN'S CREED

20 MILL/$

Los 9 millones de unidades vendidas, justificaron con creces la importante inversión de Ubisoft.

STRANGLEHOLD

30 MILL/$

Una de las últimas 'intentonas' de Midway se convirtió en un fiasco que apenas llegó a las 600.000 copias.

CRACKDOWN

20 MILL/$

La inversión de Microsoft Game Studios sólo se materializó en 1.75 millones de unidades vendidas.

GTA IV

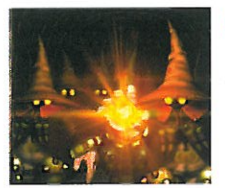
100 MILL/$

La superproducción de Rockstar, posiblemente el juego más caro de la historia, se tradujo en 14 millones de copias vendidas.

JUEGOS QUE HUNDIERON UN ESTUDIO

TÍTULO	ESTUDIO	AÑO
DAIKATANA	ION STUDIO	2001
MALICE	ARGONAUT	2004
HELLGATE	FLAGSHIP	2008
HAZE	FREE RADICAL	2008
DUKE NUKEM FOREVER*	3D REALMS	2009

*TRAS 12 AÑOS DE TRABAJO, NUNCA SE PUBLICÓ EL JUEGO.



FFIX RUMBO A LA STORE

De momento el día 20 de mayo sólo en Japón pero, al igual que Final Fantasy VII y VIII saldrá poco después en la Store europea. Su precio será seguramente el mismo que el de las anteriores entregas, 7,99 euros. Fue el último Final de PSOne.



PAC-MAN REGRESA

Capcom ha anunciado que en el próximo E3 mostrará la nueva evolución de su personaje más representativo en su 30 cumpleaños. Y, por supuesto, habrá juegos nuevos.

INDUSTRIA

JUEGOS MÁS CAROS Y MENOS ORIGINALES

La alta definición está cerrando las puertas a las ideas originales. Licencias y secuelas inundan los catálogos. >*Por Sergio Figueroa*

Hace mucho de aquello, pero a finales de 2005 un estudio de Screen Digest concluía que sólo 80 juegos de los publicados aquel año eran rentables. El resto, fracasos comerciales que engordaban las deudas y la necesidad de financiación de cada compañía.

La llegada de la alta definición ha multiplicado exponencialmente los costes de producción y hay que repartir el ingreso de cada venta entre muchas empresas. Un juego para consola de calidad y con publicidad acaba costando entre 15 y 30 millones de dólares (entre 5 y 10 millones si es para Wii). Las editoras dependen cada vez más de éxitos puntuales que consigan salvar su cuenta de resultados y además Nintendo acumula un enorme porcentaje de los beneficios globales.

Un error puede ser fatal para un estudio independiente y la acumulación de fracasos acaba con una compañía entera. Midway se fue a la quiebra con cerca de 300 millones de dólares en deudas, mientras que sus activos sólo cubrían el 60%. El mero hecho de tener una fuente de financiación estable y solvente está siendo la garantía de supervivencia. Junto a *Duke Nukem Forever* y *Shenmue*, el otro gran fiasco económico de los videojuegos modernos es *Too Human*. Sin embargo, el respaldo de Microsoft ha permitido a Silicon Knights seguir en pie después de despilfarrar unos 60 millones de dólares y vender algo más de medio millón de copias.

En el otro extremo de la galaxia del videojuego, los estudios independientes tratan de sobrevivir con un modelo de negocio de mínimos, casi sin dinero y casi sin riesgo. Con una milésima parte del presupuesto de las grandes producciones y cero euros en marketing, su única salida es explorar su talento creativo, incidiendo en la jugabilidad. *World of Goo* costó menos de 100.000 $, pero su éxito ha permitido a sus dos (tres realmente) creadores poner en el mapa este tipo de trabajos. 2D Boy se ha unido a sus pares para formar Indie Fund y apoyar así económicamente a los talentos que no quieran trabajar para las grandes productoras.

La distribución digital ha abierto otra puerta más: la venta por capítulos. Cada episodio de *Sam & Max* ha valido unos 400.000 dólares, pero lo más importante es que de esta forma Telltale Games siempre ha tenido la salida de emergencia cerca para abandonar cuando fuese necesario.

Menos juegos y más costosos, así se presenta el panorama mayoritario con cada cambio de generación. La consecuencia, menos riesgos. O lo que es lo mismo: licencias, secuelas y poca, muy poca originalidad. Al menos que nadie diga que no sabía hacia dónde estaba caminando. ■

SHENMUE

70.000.000/$

El mayor fracaso comercial de la historia de los videojuegos. La inversión de Sega sólo obtuvo 1.2 millones de copias vendidas.

DVD DE REGALO

Runes of Magic

The Elder Kingdoms

¡JUEGO GRATIS!



RUNES OF MAGIC

GUÍA DE INSTALACIÓN

Instala ya en tu PC el juego completo de *Runes of Magic* que te hemos regalado con la revista. es muy sencillo, sólo tienes que seguir estos pasos:

1. **METE EL DVD**
2. **INSTALA EL JUEGO**
   Haz doble click en el archivo .exe de *Runes of Magic*. Es fácil, sólo hay uno. Sigue los pasos de instalación.
3. **REGÍSTRATE**
   Crea tu cuenta de juego en ***www.runesofmagic.com/es***. Son dos datos y todo es gratis.
4. **JUEGA**
   Abre el juego y pon los datos de la cuenta (usuario y contraseña) que has creado. Y a jugar...





DS YA ES LA PORTÁTIL MÁS VENDIDA

Según un informe de Nintendo, DS ya ha vendido 128.89 millones de unidades, por lo que ha superado a la mítica Game Boy como portátil más vendida de la historia. Felicidades.



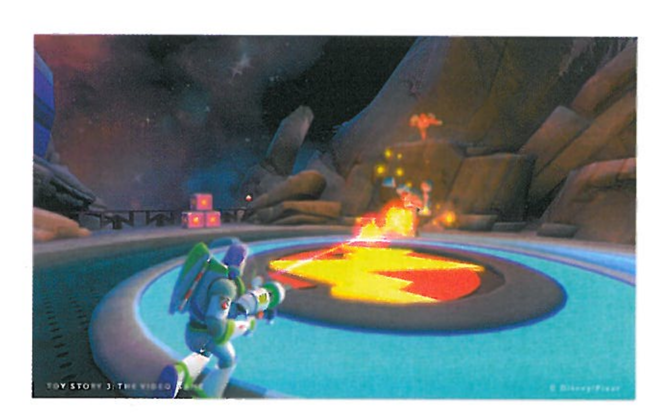
MÁS PELÍCULAS DE VIDEOJUEGOS

Concretamente Uncharted y Silent Hill. Los derechos de la primera los tiene Columbia, quien ya ha contactado con el director David O. Russel (Tres Reyes) para que se encargue de ella. Respecto a Silent Hill, el productor del primer film, Don Carmody, ha afirmado que están planteando hacer una película de Silent Hill dos, pero que aún no hay nada cerrado.

Toy Story 3

VISITAMOS LOS ESTUDIOS DE PIXAR

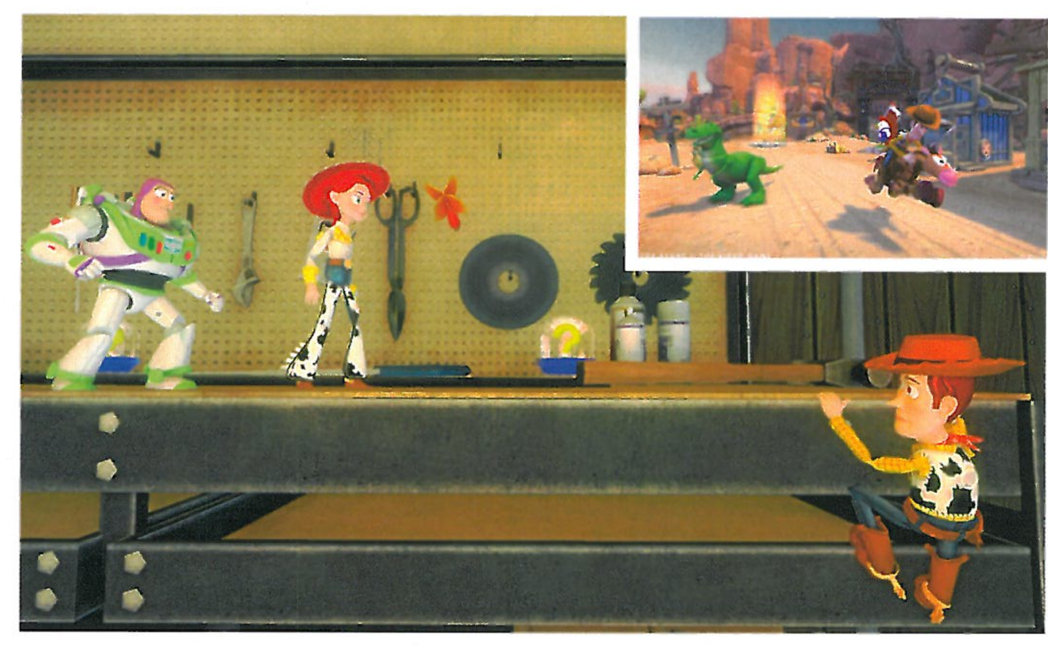
Casi en la bocina del cierre de este número, visitamos los estudios de Pixar en Los Ángeles para ver cómo llevan *Toy Story 3*, la peli y el videojuego.

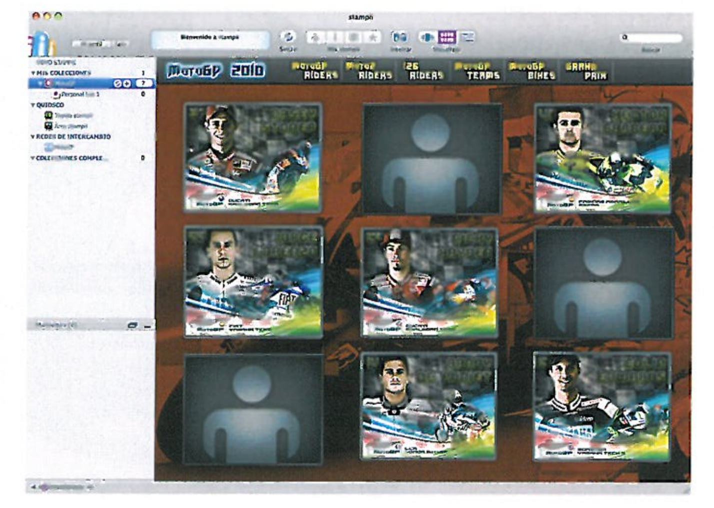


Nuestro compañero Jose Luis García Guerrero nos llama desde el aeropuerto de Los Ángeles mientras cerramos el número que tienes entre manos. Nos avanza algo de su jugosa visita a los estudios de Pixar y nos envía por mail un par de imágenes de *Toy Story 3*, el videojuego.

Aunque todos los detalles os los desmenuzaremos en un completo reportaje en el número del mes que viene, os podemos avanzar que Avalanche y Pixar han creado un original sandbox basado en el universo de la película. ■

TODOS LOS DETALLES: EL MES QUE VIENE





Stampii

COLECCIONES DIGITALES

Stampii "colecciones digitales" es un nuevo canal del estilo de AppStore que permite coleccionar, guardar y disfrutar micro contenidos en formato audiovisual y actualizable de campeonatos deportivos, giras de grupos musicales, series de televisión, etc... Éstos contenidos cambian y evolucionan con los deportistas o cantantes que tengas, como si fuesen cromos cambiantes.

Una de las mejores bazas de Stampii es que puedes utilizarlo en cualquier lugar y con cualquier dispositivo (ordenadores, móviles...) siempre que tengas acceso a Internet. Para descargarlo ve a web de Stampii: ***www.stampii.com***. Allí encontrarás toda la información necesaria y podrás descargarlo gratuitamente y de forma sencilla. ■



PACK COOPERATIVO GRATUITO DE RED DEAD

Estará para descarga gratuita en Live y Store el mismo día del lanzamiento. "Forajidos hasta el final", que es como se llama, incluirá seis misiones cooperativas para hasta cuatro jugadores.



UBISOFT ANUNCIA H.A.W.X. 2

La secuela del arcade bélico de aviones saldrá a finales de este año para Xbox 360, PS3 y PC. De nuevo el título se sumergerá en las tramas de Tom Clancy para llevarnos a un conflicto del que aún no sabemos nada. Está siendo desarrollado por Ubisoft Bucarest y desde la compañía prometen "convertirnos en pilotos de élite y controlar la tecnología más puntera".

¿Cómo funciona?

...LA TECNOLOGÍA 3D VISION DE NVIDIA?

Hace escasos días, Sony ha puesto las cartas sobre la mesa presentando su estrategia 3D, ***Just Cause 2*** nos sirve de vehículo para explicar de qué va la cosa.



Y por qué *Just Cause 2*? Pues porque es uno de los títulos recientes que más gana con la incorporación de la tercera dimensión. Los efectos de profundidad de campo, sus cientos de kilómetros de espacio abierto. Si hasta hace poco se decía que era *Batman Arkham Asylum* el más vistoso, Rico Rodríguez gana en las distancias cortas...

La tecnología detrás de esta nueva visión estereoscópica deja a años luz los juguetes de los años 80 con sus gafas de celofán. En este caso se trata de un sistema de polarización automática que recibe una señal doble de los monitores 3D 120Hz. Cada uno de los cristales recibe una imagen de 60Hz ligeramente distinta con respecto a la otra (en un ángulo similar al que separa nuestros propios ojos, evidentemente), las lentes de nVidia se sincronizan con el monitor, que transmite el doble de imágenes por segundo, una destinada a cada ojo, y los lentes tienen pequeños obturadores que tapan un ojo a la vez, permitiendo que cada uno sea estimulado con una imagen levemente diferente.

Las gafas polarizadas ajustan de forma automática las condiciones lumínicas específicas de cada señal, tapando de forma secuencial la recepción de cada una de esas imágenes a 60Hz aprovechando los defectos del cerebro humano tanto de colocación física de los ojos como el de asumir movimiento, —el mismo principio detrás de la generación de imágenes animadas—. Estas imágenes son más oscuras que lo normal. Al estar obturando los ojos casi de forma constante, tenemos la sensación de que todo está más oscuro. ■

MONITORES 120Hz

La clave, además de las conexiones digitales, para que al menos, cada ojo reciba, como mínimo, una señal de 60Hz.

NVIDIA Gforce

Es necesario contar con una gráfica nVidia, preparadas para procesar esta tecnología. Consulta en su web las tarjetas certificadas.



JUST CAUSE 2 ES uno de los títulos que gana muchos enteros jugado en 3D. ¿A qué estás esperando?

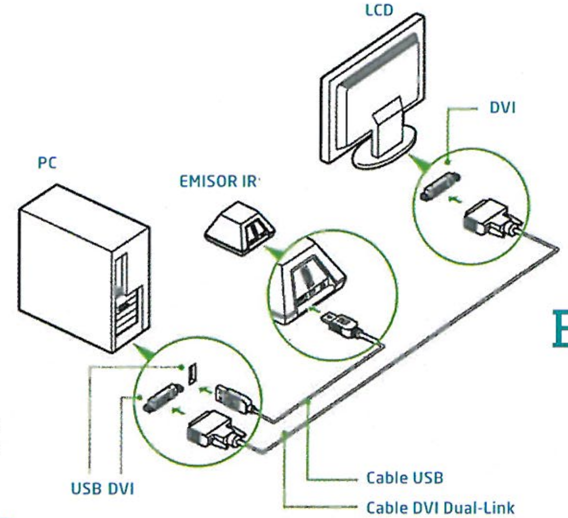


EL MONITOR SAMSUNG 2233RZ 3D fue uno de los primeros en ofrecer los 120Hz mágicos.



TENER VICIOS CAROS

El kit GeForce 3DVision tiene un precio de alrededor de 106 € . Un monitor 3D, como el Samsung 2233RZ 3D que hemos probado, alcanza los 280 €, además de contar con el precio de la tarjeta nVidia, donde hay más variedad de precios. Estar a la última tiene su coste.



El efecto 3D de nVision "sale" de la pantalla, sino que las cosas se "meten" dentro de ella creando la sensación de profundidad



LA SONRISA COMO ARMA

El día que nos llegó a la redacción la nota de prensa en la que se confirmaba la nominación de Shigeru Miyamoto al Premio Príncipe de Asturias, simplemente no nos lo creíamos. Nos preguntamos si no vendría del mismo spambot que promete esposas rusas de buen ver o millonarias herencias en una ignota república africana a cambio de 200 € para los trámites notariales. Pero no. Esta vez era verdad.

Nuestro primer pensamiento fue que cómo narices se les habría ocurrido a los insignes miembros del jurado aceptar la nominación de una persona de la que no habrían oído hablar en su vida. Pero, sinceramente y, tras los bochornosos ganadores de los últimos años, nos la traía al pairo. Al menos no habían nominado a Pipi Estrada al Príncipe de Asturias de los Deportes o a Karmele Marchante al de las Letras.

Cuando asimilamos la noticia no pudimos más que alegrarnos y nos da igual que lo hayan nominado por haber inventado "lagüí" o el arroz a la jardinera. El mejor creador de videojuegos del mundo podría recibir un premio en nuestro país, en el que las consolas han sido bautizadas con metonímicos sustantivos como "gueimbois" y "pleiesteisions" y donde los adolescentes roleros se convierten por obra y gracia de los informativos, en parricidas. Por fin, coj**, algo está cambiando.

De Miyamoto podría decirse que el tiempo no pasa por él. Es como si sufriera una suerte de síndrome de Benjamin Button al revés. O como si compartiera el secreto de la eterna juventud con Jordi Hurtado. Basta con observar cualquiera de sus fotografías para ver que una sonrisa siempre se dibuja en su boca. Sólo una vez apareció con gesto serio y enjuto, el pasado E3, sentado entre el público que asistía la conferencia de Nintendo, posiblemente decepcionado por la ausencia innovación que mostró su compañía en la feria o, quién sabe, triste tal vez por el papel secundario al que había quedado relegado. Otros años, su simple irrupción en el escenario había arrancado más aplausos que cualquier Zelda, Metroid o Mario.

El Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades se entregará "a la persona cuya labor creadora o de investigación represente una aportación relevante a la cultura universal en esos campos". Y si haber llevado ilusión, entretenimiento, originalidad y diversión a 71 millones de hogares con su Wii o a 120 millones de personas con su Game Boy no es motivo suficiente que baje Dios y lo vea.



SID MEIER'S PIRATES APARECERÁ EN WII

Los rumores eran ya constantes y ya se han confirmado. Se trata de una muy buena aventura que nos llevará de puerto en puerto reclutando tripulación para después cumplir misiones. Saldrá este año.



MEGAMAN ZERO COLLECTION EN DS

Se trata de la recopilación de los cuatro Megaman Zero que salieron para Game Boy Advance. Saldrá al mercado este verano, aunque aún no tiene fecha fija.



HASTA SIEMPRE

Lázaro 'Doc' Fdez.
Nuevo PR Specialist Coordinator de EA

DESCARGAS 360 PS3 WII NDS

LO NUEVO ES VIEJO, LO VIEJO ES NUEVO.

Ya no es que lo retro esté más o menos de moda. Es que la tecnología moderna, paradójicamente, nos pone cerca lo antiguo.

Igual que los lunes son los nuevos viernes, el retro es lo más nuevo de la última generación. Moda para nostálgicos o caradura industrial (en cantidades industriales), todas las compañías parecen ya convencidas de que es rentable, barato y, sobre todo, mantiene contentos a los fans deseosos de guiños simpáticos a los tiempos en los que todo parecía más sencillo.

Nintendo DSi, gracias a su bienvenida conectividad a Internet, es la última consola en subirse a un carro que Microsoft y Sony llevan explotando bastantes meses con sustanciosos resultados. Ha sido con la puesta en venta a través de DSi Ware de versiones adaptadas de los Game & Watch, las maquinitas portátiles que absorbieron más de una infancia en los ochenta y que para muchos treintañeros supusieron el primer contacto con los videojuegos. Replicadas con buen gusto (se pueden distinguir todos los movimientos posibles de los personajes y sus rudimentarias animaciones), son juegos sencillísimos, de un primitivismo encantador, pero que harán las delicias de los arqueólogos del píxel y de los curiosos por los orígenes del medio.

Es solo el último ejemplo de una tendencia que muta continuamente: desde la emulación pura y dura de sistemas antiguos, como la recientemente inaugurada Games Room de Xbox 360, a la réplica con buen gusto, como el soberbio *Final Fight: Double Impact*, pasando por nuevas tomas de contacto con los delirios del pasado, como los celebrados *Megaman 9* y *Megaman 10*. La cuestión es que mientras haya un pasado interesante... ¿quién quiere un futuro mediocre? > *Por John Tones*



CRISTAL LÍQUIDO

Hasta ahora hay nueve Game & Watch en DSi Ware, pero se esperan más. ¿Se atreverán a replicar las de pantalla doble? Sería lo suyo...

MEGAMAN VIEJO

Aunque Megaman 10 no ha sido tan bien recibido por la crítica, las entregas 9 y 10 son ejemplos extraordinarios de cómo equilibrar nostalgia y buen gusto.

MENSAJE DESDE EL LADO OSCURO

Después de casi quince años al pie del cañón, describiendo defectos y virtudes de todo juego que ha caído en mis manos, ha llegado el momento de dar un giro a mi vida profesional... Aunque más que un giro, puede considerarse una nueva elección en el camino para llegar a un mismo destino: la información relacionada con los videojuegos.

Sin dejar la estrecha relación que guardo con la industria, mis pasos se encaminan hacia otros derroteros, evoluciono, subo un escalón... me paso al "lado oscuro" de la información. Por desgracia y casi totalmente, mi relación directa con los lectores desaparece en favor de una dedicación absoluta a una compañía y a sus relaciones con la prensa.

Echaré de menos el contacto, aunque figurado, con los lectores y el hecho de constituir el último eslabón de la cadena informativa que llega hasta el aficionado a los videojuegos. Los juegos son y seguirán siendo mi vida y mi hobby, Marca Player será parte de mi pasado y, al mismo tiempo, un componente importantísimo de mi presente, así como otras revistas por las que pasé hace años y cuyo contacto volveré a retomar.

Esta columna, lejos de ser una despedida, es más bien una forma de decir que, aunque no me leáis, los juegos seguirán siendo mi vida, seguiré viviendo y disfrutando del sector como el primer día y continuaré "regalando notas" (como diría Xcast) de forma imaginaria y desde "el lado oscuro"...

Hasta siempre.



¡¡¡TE QUEREMOS LÁZARO!!!



BUNGIE SE ALÍA CON ACTIVISION

Un contrato les ligará durante 10 años. No se sabe nada, salvo que lo nuevo de Bungie no será ni un Halo ni un nuevo Call of Duty. El rumor más creíble dice que podría ser un Action - RPG.



HYDROPHOBIA TAMBIÉN EN PS3

Tras muchas idas y venidas, al final Hydrophobia, que iba a ser exclusivo de Xbox Live, también aparecerá en la Store de PS3. Así lo han asegurado sus desarrolladores en el portal GameHounds. Sólo que lo hará más tarde. Este título descargable saldrá durante este año y nos llevará a vivir una historia en la que el miedo a ahogarse lo inunda todo.



LA 'ECO-BOX' DE VIVA es una de las opciones que está calando en el mercado gracias a su caja respetuosa con el medio ambiente.

ECOLOGÍA

EN BUSCA DE UNA CAJA MÁS 'VERDE'

Las compañías de videojuegos han comenzado con recortes en plásticos y papel. El extremo está en la distribución totalmente digital.

En el último año se han hecho efectivas distintas medidas para reducir el impacto medioambiental de la producción y distribución de videojuegos en formato físico. Estas iniciativas trabajan principalmente sobre la cantidad y tipo de los materiales empleados en la fabricación; plástico en las carcasas y papel en los manuales impresos.

A finales de 2009 los usuarios americanos encontraron nuevos formatos de caja en sus compras de títulos de PlayStation 3, Xbox 360 y Wii, con versiones reciclables y que utilizaban 'radios' para sujetar el disco "con la misma calidad y resistencia", según los fabricantes.

Ubisoft anunció recientemente su propuesta inaugurando su propio sello 'verde', cuyos juegos (en principio de PS3 y Xbox 360) incorporarán una versión digital del manual, eliminando un libreto que requiere un gran consumo de madera y energía, amén de la correspondiente emisión gaseosa.

Sin embargo, ya han surgido voces preocupadas por la calidad y accesibilidad de unas soluciones que cambian la imagen y uso tradicional de los 'packs' y que, a priori, no repercuten en un ahorro directo para el bolsillo del consumidor. Además, en la era del coleccionismo y las ediciones especiales, o considerando la importancia del posicionamiento en las estanterías de las tiendas, aún parecen utópicos otros recortes como abandonar el tamaño de carcasa DVD-film por uno más reducido.

Con ahorros en fabricación y transporte, el debate sobre la viabilidad de un futuro de distribución exclusivamente digital va de la mano del referente a los ecojuegos.

>Por David Caballero



AMERICA, PRIMERO

Proveedores como VIVA o Techinmark han comenzado a ofrecer sus cajas en América. Son las cadenas de venta como Wallmart las que están solicitando e incluso requiriendo estos movimientos. El 20% de reducción en cantidad de material deriva en un 31% de ahorro en emisiones. Ubisoft ya utiliza polipropileno 100% reciclable en todas sus cajas americanas para PC.

LOST PLANET 2™

KILL BIG

WWW.LOSTPLANET2GAME.COM

11 de mayo a la venta













CAPCOM

TOP5



SI TIENES MAC, YA TIENES STEAM

Desde hace unos días Steam ya es compatible con los ordenadores Apple. Por tanto, podrás jugar a todos los juegos disponibles en la plataforma de forma simultánea en PC y Mac.



GUNBLADE NY... LLEGARÁ A WII

Sega ha anunciado que llegará a nuestras Wiis *Gunblade NY and LA Machineguns Arcade Hits Pack*, una adaptación de los clásicos arcade al completo.

LOS MEJORES TRAILERS



1 GTA IV

Un sencillo y eficaz vídeo que muestra la diversidad de Liberty City, con imágenes in-game, y banda sonora de LCD Soundsystem. Describe perfectamente el mundo de *GTA*. Te entran ganas de ir corriendo a la tienda a comprártelo... Otra vez.

2 HALO 3

Sesenta segundos de emociones detenidas representadas con miniaturas y muñecos. ¿Es sólo un juego de niños o es algo más? Mucho detalle y un gusto exquisito para el, por entonces, título más importante de Microsoft.



3 GEARS OF WAR

Una canción acertada de tempo pausado ('Mad World' de Gary Jules) para un juego en el que la acción no cesa nunca. El trailer es una especie de "calma antes de la tormenta" de emociones que te esperan al jugar a *Gears of War*.

4 FALLOUT 3

Se enciende la radio y suenan los Ink Spots con una canción alegre de mensaje oscuro. El plano secuencia se aleja y la cámara está ahora en un autobús destrozado, poco después vemos un mundo devastado por las bombas nucleares.

5 BIOSHOCK

Un padre defendiendo a su hija. Un Big Daddy protegiendo a una Little Sister. Toda la brutalidad, el arte y las novedades de *Bioshock* resumidas en un espléndido vídeo CGI que llegó a emitirse en la final de la Superbowl.

Ni siquiera algunos de nosotros estamos de acuerdo con la lista... ¿Y tú? Mándanos tu propuesta a marcaplayer@unidadeditorial.es

Desde E.E.U.U. con amor

MARKETING DE VIDEOJUEGOS

Scott Steinberg
Analista tecnológico

AUTOR DE VIDEO GAME marketing and PR y director **GENERAL DE TECHSAVVY GLOBAL.**

¿Odias la publicidad en Internet? ¿Te apetece romper cosas cada vez que alguien habla de marketing viral como si en realidad estuviesen refiriéndose a Hitler en vez de al último *Halo*? Entonces estás de suerte porque hay un mundo nuevo ahí fuera, tanto para los aficionados como para los ejecutivos del sector de los videojuegos.

Hemos llegado a un grado en el que hemos superado la era de "empujar" (incitándonos con atractivos spots de 30 segundos de duracón de *Splinter Cell: Conviction*); la de "tirar" (con niveles extra para *Lost Planet 2* al comprarlo en una tienda específica) y la del contenido viral (esos vídeos de *Street Fighter* que envías a todos tus contactos). Hoy en día, el marketing se ha convertido en una parte inseparable del producto en sí mismo. No importan los juegos de *Dante´s Inferno* creados en exclusiva para distintas redes sociales o las versiones para móviles de *Mass Effect* que sirven, en realidad, para generar espectación sobre la serie. ¿Y Creías que Microsoft diseñó los logros de 360 para que tuvieras algo de lo que hablar cuando fueses a la máquina de café de tu oficina? No, son zanahorias virtuales que alargan la vida del juego, tentándote constantemente con nuevo contenido para que pases más tiempo en la red online o el multijugador.

Pero en realidad es una victoria de los jugadores porque cada vez tenemos más poder a la hora de interactuar con todo lo que rodea a un juego. Más importante resulta el hecho de que actualmente somos capaces de opinar e influir en la evolución de un título, propiciando cambios en el desarrollo del producto. El marketing actual ha dejado de ser una carretera de una sola dirección donde todas las interacciones estaban diseñadas para aportar beneficio únicamente al anunciante. Hoy es posible otra forma de comunicación en la que las dos partes de la ecuación aficionados y creadores, aficionados y creadores, tengan voz en una conversación sobre el producto que quieren y desarrollan respectivamente. La única diferencia entre un fan, el dueño de una web, , un desarrollador y el publicista, está en la forma en la que decides jugar. Eso y en el sueldo, naturalmente..

> "El marketing actual es una victoria de los jugadores, capaces ahora de influir en el desarrollo de un videojuego"

Apaga la consola

CINE 14 DE MAYO



ROBIN HOOD

Una nueva versión cinematográfica del mítico azote de los poderosos del condado de Nottingham, esta vez bajo la batuta de Ridley Scott y encarnado, no podía ser de otra forma, por Russell Crowe. Muchas palomitas merece.

MÚSICA 5 DE MAYO



SLASH - R&F'N'R

El eterno ex-guitarrista de Guns n' Roses (despues Snakepit y Velvet Revolver) lanza su primer disco en solitario con su nombre en la portada. Brutal producción y dúos con gigantes como Alice Cooper, Ozzy Osbourne, Chris Cornell, Fergie, Iggy Pop...

DVD 9 DE MAYO



NÚMERO 9

Universal Pictures ha lanzado ya el DVD y Blu-Ray de *Número 9*, la fantasía de animación dirigida por Shane Acker y producida por Tim Burton. La edición incluye entre sus extras '9' el corto original creado por Shake Acker.



OTRO DLC PARA DRAGON AGE: ORIGINS

Su nombre es *Darkspawn Chronicles* y saldrá el día 18 de mayo de momento sólo para Xbox Live. Costará 400 MP y está ambientado en una realidad alternativa de la batalla de Ostagar.

BLAZBLUE APARECERÁ EN DS

Se trata de *Blazblue: Battle X Battle*, que ya salió en Japón hace unos meses. Aquí se llamará *BlayzBloo: Super Melee Brawlers Battle Royale*, y es un spin-off del *Blazblue* original.



UNA NUEVA PRECUELA DE KRATOS PARA PSP

Esta vez, ambientada entre el primer y segundo *God of War*. Será exclusivo de PSP, se llamará *God of War: Ghost of Sparta* y su desarrollo corre a cargo de Ready at Dawn Studios, que ya desarrollaron *Chains of Olympus*. El título, que saldrá presumiblemente este año, promete destapar ciertos interrogantes de la historia, como el origen de los tatuajes y la cicatriz de nuestro protagonista espartano.

CÓMIC JUNIO



WARCRAFT EL CABALLERO DE LA MUERTE

Nueva entrega de la serie de mangas basados en el universo de World of Warcraft y editados por Norma en nuestro país.

LIBROS JUNIO



IN REQUIEM - REBECA SARAY

Norma Editorial publica el segundo libro de la fotógrafa Rebeca Saray, que recrea los iconos más destacados del terror literario: Drácula, Frankestein, Bathory...

CINE 21 DE MAYO



PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

Jerry Bruckheimer cumple el sueño de muchos jugones y lleva a la pantalla grande la leyenda del Príncipe de Persia.

Humor





jmvmail@gmail.com









DIOSES TECNOCRATAS

AKIHABARABLUES.COM

STEVE JOBS Y LA PIEDRA FILOSOFAL

POR CASIDIOS

Para Steve "El Santo" Jobs la vida no ha sido fácil, comenzando por unos inicios en la empresa de la manzana en los que la idea que había tomado "prestada" de Xerox le fue robada delante de sus narices por el mismísimo Bill Gates, plantando la semilla de Windows y haciendo de Microsoft la empresa más poderosa del universo conocido, y terminando en este último lustro en el que una grave enfermedad en el hígado le ha tenido al borde del abismo. La relación con su gran amor, Apple, ha tenido además sus tiras y aflojas y a lo largo de los años, en los que ha pasado por románticos períodos a lo Love Story a historias de venganzas y trapos sucios como en Dinastía.

A pesar de las desavenencias con la compañía que ayudó a fundar, nadie puede negar que tras el lanzamiento de la primera versión del iPod en el 2001, Apple no ha parado de crecer, tanto en el aspecto económico, como en presencia de mercado y valoración de los usuarios. Hoy en día vale más dinero que MS en Wall Street, es la cuarta marca mejor valorada del mundo y cada nueva idea que lanzan al mercado es acogida con ferviente admiración por sus seguidores. Y todo esto entendido como el Apple 'way of life': no se trata de diseñar algo nuevo, sino de cambiar el mundo, tal y como decía Jobs en la imperdible cinta ***Piratas de Silicon Valley***.

Steve Jobs ha conseguido algo que nunca logrará Bill Gates por muchos millones de dólares que emplee en lavar su imagen mediante labores humanitarias y filantrópicas. Que una legión de acérrimos seguidores veneren cada una de sus invenciones como el santo grial que otorga la vida eterna. Hacer que Apple, más que el nombre de una multinacional, sea una forma de entender la vida. Y a pesar de sus polémicas decisiones, la última la de darle la espalda a Adobe y su flash en el iPad, Jobs se mantiene en sus trece, impertérrito, sentado en la autocomplacencia y el ensimismamiento que le otorga su estatus de dios tecnócrata. Y es que al igual que el poblacho necesita la religión, los geeks necesitan ídolos en los que confiar y rara vez se cuestionan si son realmente dioses o esconden el rabo como el mismísimo demonio.

EL AMO DEL CALABOZO

POR KRISTIAN

Steve Jobs es una de los personajes más carismáticos de los que pueblan la Industria de los Gadgets. Un tío capaz de liarla tanto con cada nueva movida tecnológica que ya casi nadie se acuerda de sus historias con Bill Gates o los negocios Pixar-Disney. La jugada iPhone/iPod es demasiado brillante como para necesitar mirar a otra parte del totalmente awesome currículum vitae de Mr. Jobs para sobrecogerse por lo exitoso de su curriculum. Exitoso sí, revolucionario, lo justo. Y es que, pensadlo un momento: estoy hablando de un tio capaz de conseguir que medio mundo tenga un orgasmo al anunciar que, oh avance, el corta y pega llega a los iPhone. Si eso no es carisma, que venga Kojima y haga un calvo.

Pero el motivo de estas líneas, que Roswell iba a firmar pero que debido a que ha estado más-de-lo-humanamente-posible liado con el especial de Miyamoto ha delegado en Toño y en mi mismo, es comentar la situación en la que el Flash y los iDispositivos se encuentran. Básicamente, Apple-Jobs mantienen por activa y por pasiva que le están haciendo un favor a la comunidad al no soportar Flash. La primera consecuencia es que la mayoría de webs que se mantienen con el tráfico de sus visitantes y que son conscientes del elevado número de cacharros flash no friendly que hay por ahí han decidido rediseñar sus webs con html5 y vídeos de youtube. 1 minipunto (o 1 billón de minipuntos) para Jobs.

Mientras intento entender los "elevados" argumentos, de seguro atiborrados de sabiduría, miro con cara de circunstancias a mi juguete de más de 200 euros que me enseña, en vez de los vídeos de GameTrailers, un curioso icono, y me doy cuenta que esta guerra de intereses, si se puede llamar así, sólo tiene un ganador. Un ganador que, por cierto, se representa con el mismo símbolo que le jodió el paraíso a Adán y a Eva. Si es que no aprendemos nunca.

Akihabara Blues está formada por **Roswell**, **Toño** y **Kristian**.
Actualmente sobreviven como bloggers de fortuna. Si tienes una historia y les escribes, quizá puedan publicarla:
redaccion@akihabarablues.com



RUNES OF MAGIC: CAPÍTULO III. THE ELDER KINGDOMS

RoM MUESTRA EL CAMINO PARA LOS MMOs GRATUITOS

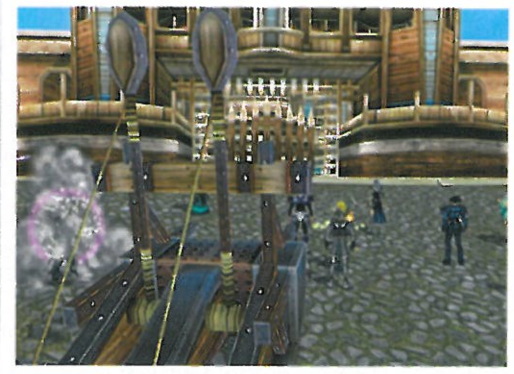
Llega la segunda expansión de *Runes of Magic* para demostrar que los MMOs gratuitos y de calidad son posibles

Llegó la hora. Por fin hemos visitado el continente de "Zandorya" y su capital "Dalanis". Y no nos ha defraudado. Runes of Magic lleva ya un tiempo haciendo las delicias de millones de aficionados a los MMOs que no quieren o pueden acceder a los de pago. Y no es para menos: un juego con buena profundidad, un buen puñado de opciones en todos los aspectos y cientos de misiones. En este caso, su tercer episodio nos regala más de un centenar de nuevas misiones y un sinfín de novedades, entre las que destacan sobre todas 1) la posibilidad de incrementar nuestro nivel hasta 60 a las bravas o a través de la ya conocida Expedición 60, un sistema por el que el juego nos ayuda a conseguir tan preciado nivel; 2) los nuevos sistemas de recompensas en las instancias -los jugadores obtendrán "Recuerdos antiguos" que pueden canjearse con los comerciantes del Códice Negro por objetos de equipamiento poco comunes o piedras de fusión únicas-, así como la posibilidad de seleccionar la dificultad en muchas de ellas (como ya sucede con el D&DO); y 3) las novedades en los gremios, que podremos evolucionar a mayor nivel, al margen de divertirnos con tres minijuegos totalmente nuevos. Por último, destacar también la nueva característica de búsqueda de grupo facilita mucho la for-





LA VARIEDAD CON LA que cuenta Runes of Magic lo ha convertido en una de las opciones más destacadas por los jugadores.





EL REGRESO DE CONAN

Desde el pasado 11 de mayo puedes comprar en las tiendas Conan: Rise of the Godslayer, que incluye el juego original y la expansión del MMO de Funcom.
>www.riseofthegodslayer.com

LAND OF CHAOS ONLINE

En breve llegará la fase de beta abierta de *Land of Chaos Online* y, para prepararnos a todos, Burda:ic ha publicado en su web un completo libro de información.
>http://loco.es.alaplaya.net

BATTLE.NET Y EL FACEBOOK

Blizzard ha anunciado la integración de su plataforma de juego online, Battle.net, con la archifamosa red social Facebook, para potenciar el elemento social de su comunidad de jugadores.



EL REGRESO DE PRISTONTALE 2

Pristontale 2, el MMO coreano que ya apareciera en el mercado español hace un año, cambia de distribuidor y ahora es Gamekraft quien lo relanza.
>http://pt2.gamerkraft.com

mación de grupos y la búsqueda de miembros. Mediante un simple clic sobre el icono junto a la imagen de tu personaje aparecerá el menú de reclutamiento. Aquí se pueden introducir los criterios de búsqueda deseados para encontrar a los miembros idóneos para una instancia, una misión o un campo de batalla. Además, a partir del parche 3.0.0, el jugador podrá ver un nuevo menú en la pantalla cuando se esté acercando a un encuentro público. En este menú podrá verse la información actual del encuentro, como los puntos, el tiempo restante, etc.

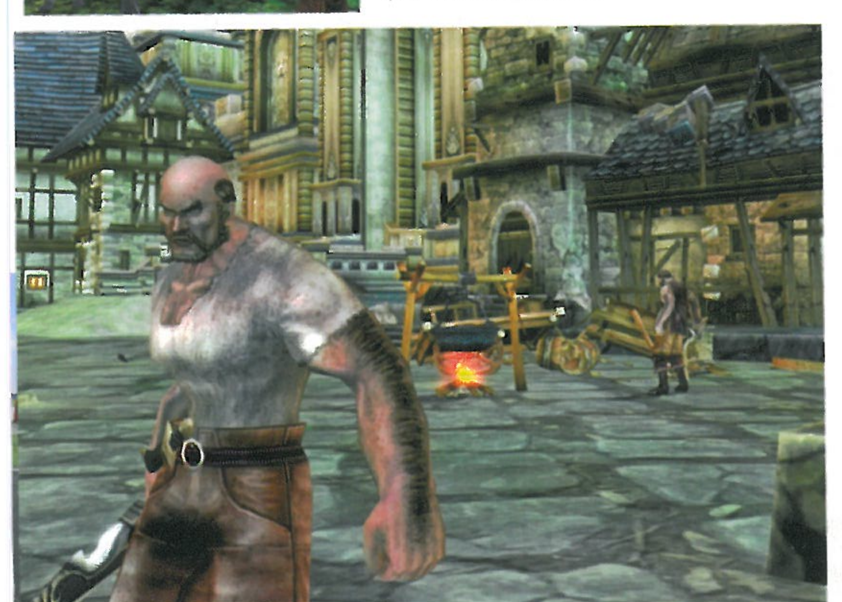
En definitiva, RoM: The Elder Kingdoms ofrece una experiencia mucho más profunda a todos los jugadores, sin perderse la accesibilidad que siempre ha existido en RoM y que le ha llevado a ser una de las referencias de MMOs gratuitos a nivel europeo.



> Más novedades

NUEVO SISTEMA DE CARTAS COLECCIONABLES

A partir del parche 3.0.0, las cartas de monstruos que se obtienen al derrotar a las bestias no sólo contienen la información habitual sobre el monstruo, sino que además otorgan puntos de atributos concretos. Estos atributos mejoran las características básicas del personaje. Actualmente, el "Bestiario" contiene alrededor de 800 cartas de monstruo diferentes. Una gran oportunidad para fortalecer aún más a tu personaje y conseguir habilidades únicas con las que ser el rey del cotarro.



POCKET LEGENDS

UN DIVERTIDO MMO DISEÑADO PARA IPHONE

Un excelente juego de rol online gratuito para los dispositivos de Apple.

Estaba tardando en aparecer, pero ya está aquí el primer MMO diseñado para iPhone/iPad/iPod Touch. Aprovechando la conexión wifi o 3G de los dispositivos de Apple, ya puedes pegarte unas partidas a un juego de rol online multijugador de calidad estés donde estés. Los desarrolladores de Spacetime Studios han creado *Pocket Legend*, cuyo cliente puede descargarse de forma totalmente gratuita de la Apple Store.

El juego es muy sencillo pero está recreado de forma magistral. Un entorno 3D muy atractivo nos muestra un mundo fantástico plagado de entornos abiertos y complicadas mazmorras. Elige a tu personaje entre las tres clases disponibles (arquero, encantador o guerrero) y elige servidor para comenzar tu aventura. El juego se conecta de forma fluida y ya puedes interactuar con jugadores de todo el mundo (incluso con el chat añadido y el repertorio de emociones que puede desplegar tu personaje). Con el joystick virtual en pantalla podemos mover a nuestro héroe, o pulsando donde queremos que se dirija, y se puede hacer zoom o mover la cámara a golpe de índice y pulgar. El sistema de ataques y hechizos es de lo más intuitivo y completo, así como el inventario, el log de misiones... Un mini MMO divertidísimo y gratuito al alcance de tus dedos si cuentas con un iPhone o un iPod Touch. Y además, es gratis, aunque hay elementos del juego que se pueden comprar con un puñado de euros, si quieres.



MAGO, ARQUERO Y GUERRERO, las tres clases más clásicas de la historia del rol.



PERSONALIZA A TU PERSONAJE y hazte un nombre en el mundo fantástico de *Pocket Legends*.

NOTICIAS DE LOS MUNDOS ONLINE

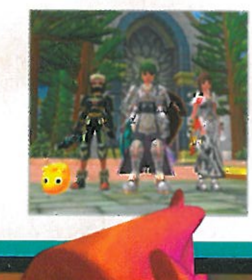
PRIMERA IMAGEN DE CATACLYSM

Hace unos días, alguno de los pocos jugadores del alfa de *WoW Cataclysm* (trabajadores de Blizzard) filtró este pantallazo que nos muestra al terrorífico Deathwing (Alamuerte).



MÁS CONTENIDO PARA FLORENSIA

Este mes Florensia ha recibido un nuevo paquete de contenido descargable que amplía su experiencia: nuevas misiones, pociones dragones y criaturas. **>http://es.florensia-online.com**



GRAND FANTASIA EN ESPAÑOL

Aeria Games ha lanzado la beta cerrada de *Grand Fantasia* en español. Ya puedes apuntarte a este nuevo free2play que llega de oriente. **>http://lat.grandfantasia.aeriagames.com**

NOTA

Sledge **e** ***Islands of Wakfu*** forman parte de la avanzadilla de Ankama en el mundo de las consolas y otros soportes.

30 MILLONES DE AFICIONADOS y 250.000 usuarios simultáneos son las espectaculares cifras de ***Dofus***.

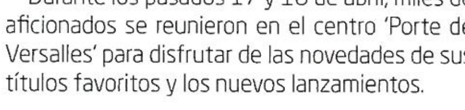
ANKAMA CONVENTION

NOVEDADES DE LOS PADRES DE DOFUS

Paris acogió el pasado mes la quinta convención de Ankama: Actualizaciones y grandes títulos.

El papel que juega la compañía alemana Ankama en el mundillo de los juegos online no es moco de pavo. Hablamos de los creadores de ***Dofus***, uno de los títulos más jugados, —30 millones en todo el mundo—, y valorados por los jugadores.

Durante los pasados 17 y 18 de abril, miles de aficionados se reunieron en el centro 'Porte de Versalles' para disfrutar de las novedades de sus títulos favoritos y los nuevos lanzamientos.





ALLODS ONLINE SIGUE CRECIENDO

gPotato ha lanzado el parche 0.6 de Allods Online, que añade numerosas mejoras y nuevo contenido a su prometedor MMO, ahora en fase de beta abierta.
>http://allods.gpotato.com

DUNGEON FIGHTER ONLINE

Dungeon Fighter Online, una mezcla entre MMO y beat'em up clásico muy original, recibe mejoras: nuevas clases y opciones de guilds. Pruébalo en:
>dungeonfighter.nexon.net

TLBB, ARTES MARCIALES ONLINE

Tian Long Ba Bu (TLBB), un MMO free2play basado en el mundo de las artes marciales creado por ChangYou ha llegado a Europa en fase de beta abierta.
>http://tlbb.eu.changyou.com



WORLD OF BATTLES, NUEVA VERSIÓN

Frogwares ha anunciado la versión 1.2 de World of Battles con numerosas mejoras. Hay que desinstalar la versión anterior y descargar el nuevo cliente.
>www.worldofbattles.com

EL ASPECTO DE ISLANDS of Wakfu, en perspectiva isométrica, recuerda a sus 'papás' *Dofus* y *Wakfu*.

FRIGOST, ARRIBA, Y SLEDGE, centro y abajo. Las proximas novedades de Ankama

Islands of Wakfu es un juego de acción online diseñado para Xbox 360



Frigost es la última expansión de *Dofus*, orientada a jugadores de nivel 100 o superior. Hace un siglo, *Frigost* era una tierra fértil y con buen clima, progreso y un lugar con una poderosa agricultura. Pero una serie de sucesos llevaron a utilizar una máquina controladora del clima que sumió la isla en un invierno perpetuo. Un reto para los jugadores avanzados que les obligará a cambiar las estrategias utilizadas hasta ahora.

Dofus Arena aprovecha el universo creado en *Dofus* y *Wakfu* para desarrollar una jugabilidad por turnos. En el papel de un comandante, formaremos un equipo de luchadores y recorreremos las distintas arenas del juego. Dispondremos de un presupuesto para mejoras.

Dispone de dos modos de juego: Elite, donde todos comienzan con los mismos puntos para formar su equipo y se desarrolla en enfrentamientos 1v1 ó 2v2. En el modo Evolución, los luchadores obtienen nuevas habilidades durante el juego, pero pueden recibir daño e incluso morir, por lo que la gestión de éstas se convierte en fundamental.

Wakfu, the Guardians es un juego en navegador que simplifica el desarrollo de *Dofus* y *Wakfu* y está orientado a jugadores a partir de 8 años.

Mención especial merece *Sledge*, el primer juego de acción 'Hack'n Slash' de Ankama orientado al juego online. *Sledge* combina la riqueza del universo de *Dofus* y *Wakfu*, marcadamente 'cute', con una visión algo más adulta y orientada a la acción.

Sledge es también el primer título de Ankama en completo 3D y saldrá en Xbox360, después de *Island of Wakfu* (todavía en desarrollo).

El planteamiento de Ankama, globalizando la experiencia de los jugadores en diversos soportes, y orientada básicamente al juego online, nos parece un acierto y una declaración de principios de cara al futuro del sector.

http://www.ankama-games.com/es

Novedades, actualizaciones, soporte global y multiplataforma, las claves

Catálogo de Juegos

¿QUÉ JUEGO ESCOJO? ¿CUÁNTO CUESTA? ¿ESTARÁ EN MI IDIOMA? RESUELVE TUS DUDAS CON LA GUÍA DE MMOS DE MARCA PLAYER

JUEGOS EN ESPAÑOL

Uno de los principales 'handicaps' de los MMO en nuestro pais es el idioma. Escoge alguno de éstos y acertarás. Con esta lista tendrás todas las armas para enfrentarte al reto online en la lengua de Cervantes... y el Chiquilicuatre.

Título	Plataforma	Género	Precio Cliente	Cuota	Website
4Story	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.4story.es
Age of Conan	PC	Rol	19,95 €	14,94 €	www.ageofconan.com
Air Rivals	PC	Acción	Gratuito	Gratuito*	http://airrivals.es
Conquista 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	conquista.91.com
Dofus 2.0	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.dofus.com/es
Fiesta Online	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	fiesta-online.gamigo.es
Final Fantasy XI	PC, XBOX 360, PS2	Rol		12,95 €	ff11europe.com
Florensia	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.florensia-online.com
Guild Wars	PC	Rol	19,95 €	Gratuito	es.guildwars.com
Grand Fantasia	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	lat.grandfantasia.aeriagames.com
Ikariam	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	ikariam.es
Land of Chaos	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	loco.es.alaplaya.net
Last Chaos	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	lastchaos.gamigo.es
League of Legends	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	www.lol-europe.com
Metin2	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.metin2.es
NosTale	PC	Rol	Gratuito	Gratuito	www.nostale.es
Ogame	PC	Estrategia	Gratuito	Gratuito*	www.ogame.com.es
Pangya Revolution	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	www.goa.com/#/pangyahome
Perfect World	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.perfectworld.ms
Priston Tale II	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.pristontale2.com
Runes of Magic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	www.runesofmagic.com
S4 League	PC	Acción	Gratuito	Gratuito*	s4.es.alaplaya.net
Shaiya	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.shaiya.aeriagames.com
Smash Online	PC	Deportivo	Gratuito	Gratuito*	es.smash-online.com
Warhammer Online	PC	Rol	29,99 €	12,99 €	www.war-europe.com
Warrior Epic	PC	Rol	Gratuito	Gratuito*	es.warriorepic.goa.com
World of WarCraft	PC, Mac	Rol	14,99 €	12,99 €	www.wow-europe.com
WorldShift	PC	Estrategia	9,95 €	Gratuito	www.worldshift-game.com
WorldWar II Online	PC	Estrategia	19,99 €	14,99 €	www.battlegroundeurope.com

*Micropagos para contenidos Premium

¡NOS GUSTA!



Rift: Planes of Telara

Seguimos llamando vuestra atención en este apartado de la revista sobre los MMO's más prometedores que se encuentran en desarrollo. Esta vez ponemos el acento en Rift: Planes of Telara, un juego con una pinta alucinante que está siendo desarrollado por el equipo californiano de Trion Worlds. El título no llegará hasta 2011 al mercado y, de momento, sólo se ha anunciado en inglés, alemán y francés. Merece la pena ver su vídeos.

> **www.riftgame.com**

CONEXIONES

La conexión a internet de banda ancha es fundamental para poder sumergirte en los mundos virtuales que te proponemos.

Conexiones de alta velocidad para juego online

Casi todas las conexiones en nuestro pais se basan en la tecnología ADSL y alguna en cable de fibra óptica. Nuestras recomendaciones se fundamentan en las especificaciones de las propias desarrolladoras y nuestra experiencia personal. Al mismo tiempo, los paquetes de conexión con perfiles para juego online son muy escasos.

Velocidades

¿A qué puedes jugar según la conexión que poseas? Los datos son recomendados.

20Mb — A todos

12Mb — A todos

6Mb — A todos

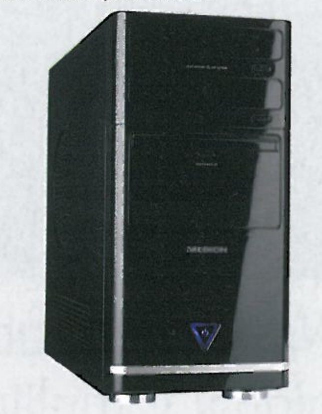
3Mb — Con subida 512, a todos. Si no, tiembla.

1Mb — RuneScape, Virus, La Prisión,

0 5 10 15 20

PC recomendado

En **Marca Player** utilizamos equipos **MEDION** para probar los títulos de PC y los MMOs, especialmente.

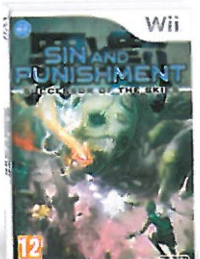


nintendo Wi-Fi connection

12 www.pegi.info

SIN AND PUNISHMENT™
SUCCESSOR OF THE SKIES

SIEMBRA EL FUEGO DE LA VENGANZA



Mantén el dedo en el gatillo porque una avalancha de enemigos amenaza en Wii. **Sin and Punishment: Successor of the skies** te transportará a un trepidante mundo, en el que tendrás que esquivar los peligros que salgan a tu paso para contraatacar al enemigo con una auténtica lluvia de fuego hostil. Asóciate con tu compañero o defiende en solitario tu honor empuñando el Wii Zapper. Sólo tú puedes restaurar el orden en una galaxia que ha perdido la cordura. **Corre y dispara como si tu vida dependiera de ello. El día del juicio ha llegado.**

Nintendo

www.nintendo.es

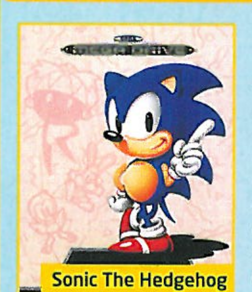
Wii



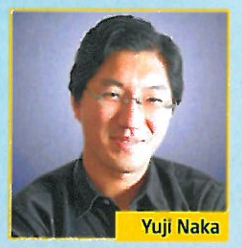


HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS
LOS AÑOS 90

1991
SONIC THE HEDGEHOG™
EL ARMA SECRETA DE SEGA


Sonic The Hedgehog

El principio de la rivalidad entre Sega y Nintendo


Yuji Naka

La década comenzó con un dominio abrumador de Nintendo en los hogares a nivel mundial. Pero Richard Kalinske tenía un plan, ***Sonic The Hedgehog***. La creación de este personaje debía suponer la mascota de la nueva consola, Mega Drive, por lo que se puso el asunto en manos de alguien que aspiraba a la perfección en cada uno de sus proyectos, el japonés Yuji Naka. Éste se caracterizaba por querer 'meter mano' en todos los aspectos de sus juegos, llegando incluso a molestar a su equipo. Aún así, Naka no fue el responsable de la idea original del personaje. Ese honor recae en Masato Oshima, uno de los artistas en Sega por aquellos tiempos.

El objetivo era crear algo como *Super Mario Bros*, pero más simple. Mario usaba dos botones, ***Sonic*** debía usar uno. Además la velocidad sería la característica clave del juego. La respuesta de crítica y público fue sobresaliente, llegando incluso a reemplazar a *Altered Beast* como juego que acompañaba a la consola en el pack. Las ventas individuales superaron los 4 millones de copias en muy poco tiempo. Se han lanzado casi 60 juegos basados en esta licencia, realizado series televisivas, cómics, juguetes...

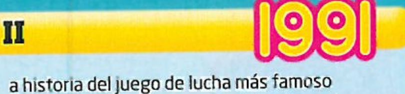

Por Juan 'XCast'

Y llegó la década en la que nos enamoramos perdidamente del mundo de los videojuegos...

"Me avergonzaba ir a hablar con los vendedores cuando me uní a la compañía. Nos odiaban porque nunca hacíamos lo que decíamos que íbamos a hacer. Afortunadamente, tampoco les gustaba Nintendo. En aquellos días Nintendo era demasiado arrogante."

Cita de Tom Kalinske, ex-presidente de Sega of America.





STREET FIGHTER II — 1991


Street Fighter II

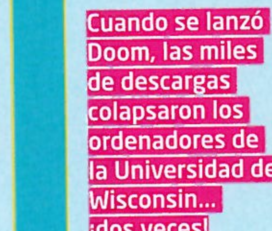
Street Fighter II ganó más dinero en las recreativas que Jurassic Park en las taquillas

La historia del juego de lucha más famoso comienza en Konami, con Yoshiki Okamoto contratado para diseñar juegos. Se ocupó de crear *Time Pilot* y *Gyruss*, dos clásicos de gran calidad. Tras esto, Konami despidió al diseñador por pedir un aumento de sueldo, movimiento que aprovechó Capcom para contratar a Okamoto.

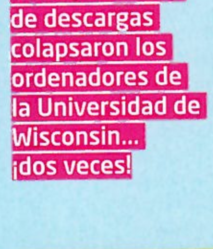
Capcom todavía era pequeña y Okamoto se convirtió en el segundo diseñador en plantilla junto a Tokuro Fujiwara. Su talento comenzó a aflorar hasta que en 1989 lanzó *Final Fight* (inspirado en *Double Dragon II*). Después de esto Capcom le pidió que desarrollara una secuela de *Street Fighter* (1987), ya como productor. Fueron 10 meses de desarrollo (hubo un momento en que se quiso eliminar a Ryu y Ken). Por suerte para Capcom desde que el juego salió a la luz se convirtió en un éxito inmediato.

Street Fighter II revitalizó el mercado de las recreativas, superando incluso a *Pac-Man*. Se dice que su recaudación superó la de Parque Jurásico. Pero aún más exitosa fue su conversión a consolas, exclusiva de Super Nintendo (1992). Su éxito llega todavía a nuestros días.

DOOM E ID SOFTWARE — 1993


Id Software, 1991

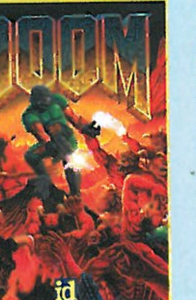
Cuando se lanzó Doom, las miles de descargas colapsaron los ordenadores de la Universidad de Wisconsin... ¡dos veces!



El 1 de febrero de 1991 se funda Id Software una de las compañías más relevantes de la historia de los videojuegos. Los miembros originales eran los jovencísimos John Romero, John Carmack, Adrian Carmack y Tom Hall. Su primer juego fue *Commander Keen*, ese mismo año. Pero no fue hasta *Wolfenstein 3D* cuando empezaron a demostrar lo que podían hacer.

Sus juegos se distribuían por Shareware, una forma primitiva de demostraciones gratuitas que permitía probar una parte del juego para luego poder encargar el resto. Se trataba de un medio de distribución perfecto para pequeñas compañías.

En 1993 Id comenzó a trabajar en ***Doom***. Sabían que iba a ser un éxito. Tenía sangre, demonios, acción... Y la comunidad de jugadores estaba deseando probarlo desde su demostración. Cuando fue lanzado las descargas colapsaron dos veces los ordenadores de la universidad de Wisconsin por el volumen de descargas.



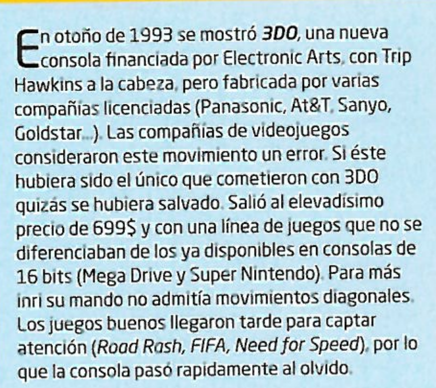
Había comenzado un mito que demostró el poder de las demos gratuitas, la importancia del multijugador y además sirvió de ejemplo para todo un nuevo género, el de los shooters subjetivos. También inició la polémica que aún hoy se mantiene por la violencia en los videojuegos...

Tras este éxito vino *Quake* y la posterior separación de Romero y Carmack. El primero creó Ion Storm, con *Daikatana* como su primer juego. Una verdadera pesadilla que llevó a la compañía a la ruina. Carmack siguió a lo suyo, liderando Id y creando nuevos motores gráficos. Hoy en día trabaja en el Id Tech 5.





DOS GRANDES FALLOS — 1993



En otoño de 1993 se mostró ***3DO***, una nueva consola financiada por Electronic Arts, con Trip Hawkins a la cabeza, pero fabricada por varias compañías licenciadas (Panasonic, At&T, Sanyo, Goldstar...). Las compañías de videojuegos consideraron este movimiento un error. Si éste hubiera sido el único que cometieron con 3DO quizás se hubiera salvado. Salió al elevadísimo precio de 699$ y con una línea de juegos que no se diferenciaban de los ya disponibles en consolas de 16 bits (Mega Drive y Super Nintendo). Para más inri su mando no admitía movimientos diagonales. Los juegos buenos llegaron tarde para captar atención (*Road Rash, FIFA, Need for Speed*), por lo que la consola pasó rapidamente al olvido.


3DO, 1993

Ni 3DO ni Jaguar llegaron nunca a alcanzar ventas millonarias

También en este año salió a la calle el último gato de Atari. Se trataba de una consola con arquitectura de 16 bits, pero con dos chips de 64. Ésto le sirvió a la compañía para argumentar ser la primera máquina de 64 bits en el mercado (*3DO* tenía 32). De este modo *3DO* y ***Jaguar*** se posicionaron como rivales. La consola de Atari era más barata, pero su carencia de juegos era incluso más acuciante que en el caso de su rival. Poco más de un año después la consola dejó de fabricarse.



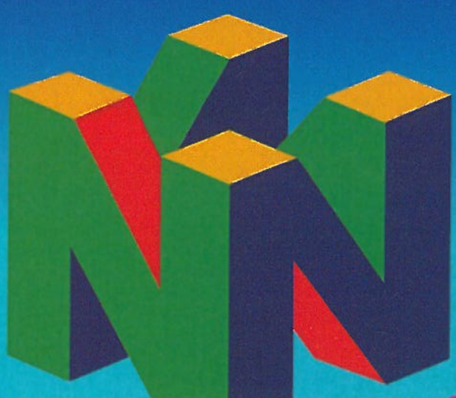
Jaguar, 1993



HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS LOS AÑOS 90







LA GUERRA DE LOS 32 BITS 1995


32X, 1994

El primer bluff

Originalmente conocido como *Mars*, el *32X* fue un añadido para Mega Drive que aumentaba su potencia hasta alcanzar los entonces soñados 32 bits. Desde la compañía nipona la vendieron como la nueva generación más barata, pero quedaba muy lejos de lo que Saturn podría mostrar. Ni los usuarios ni las compañías mostraron interés y tardo tan sólo un año en desaparecer.

A finales de 1994 (23 de septiembre) Sega lanzó su primera consola de 32 bits al mercado japonés, ***Sega Saturn***. Su éxito temprano fue realmente notable y se cimentó en uno de los mejores juegos de la historia del videojuego, *Virtua Fighter*, creado por Yu Suzuki. Éste era para Sega la respuesta a Shigeru Miyamoto, aunque su fama era inferior por su carácter más introvertido. En el historial de este genio había en ese momento juegos como *After Burner, Out Run, Space Harrier*...

Su competidora, ***Sony Playstation*** llegó tan sólo unos meses después (3 de diciembre 1994), con una línea de juegos inferior en la que únicamente destacó *Ridge Racer*. Su precio era inferior a su rival, pero el primer round de esta batalla fue claramente para Sega. El segundo asalto se disputaría durante el E3 de 1995 (mayo), el segundo de la historia. Allí Tom Kalisnke realizó un movimiento sorpresa y anunció que 50.000 Sega Saturn estaban ya en determinadas cadenas de tiendas, teniendo que esperar el resto de usuarios cuatro meses para hacerse con ella a 399$. Sony esquivó el golpe y Steve Race dió una cifra, 299$. El combate empezaba a decantarse del lado del novato (Sony).

La realidad es que Sega estaba empezando a notar económicamente sus errores. Por un lado tenían que apoyar hasta seis máquinas distintas, todas incompatibles (Saturn, Mega Drive, Pico, Mega CD, 32X y 32X CD). Por otra parte, parecía que el esfuerzo de sacar una máquina de 32 bits se había adelantado demasiado, con las máquinas de 16 bits todavía copando gran parte de las ventas. La guinda fue que Sony resultó vencedora en la batalla por muy distintas razones. En lo referente a méritos propios está el diseño de la máquina, muy fácil de programar y preparada para las 3D. Otro punto a su favor fueron unas excelentes herramientas de desarrollo que facilitaban el trabajo de creación de juego. El coste de licencia de desarrollo en PSX era de 10 dólares, lo que llevó a muchas compañías a optar por Playstation como primera opción.


PSX 1995

Un tercer contendiente entra triunfal a la batalla del ocio interactivo

Por su parte, Saturn pecó de falta de visión a la hora de desarrollar el hardware, resultando muy difícil aprovechar la potencia de la máquina por sus dos procesadores paralelos. De esta manera el mismo juego siempre resultaba ser inferior en su versión Saturn. A esto hay que añadir que muchas cadenas comerciales decidieron no vender nada de Sega por excluirles del lanzamiento temprano.

Finalmente, Sony venció la batalla, obligando a Sega cerrar su producción y anunciar Dreamcast en 1997. Había 9,5 millones de Saturn en el mundo y supuso una pérdida de 276 millones de dólares en USA.

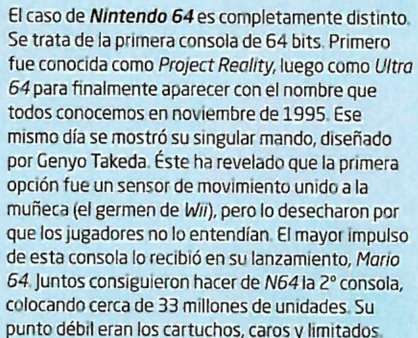

Sega Saturn1995

MIENTRAS, EN NINTENDO 1995-96

Nintendo fue a su ritmo, con dos máquinas distintas, con suerte dispar ambas

El 21 de julio del 95 Nintendo comercializó el que es quizá su mayor fracaso, ***Virtual Boy***. Se trataba de una consola portátil capaz de representar imágenes monocromas (en rojo) tridimensionales. Esta máquina diseñada por Gumpei Yoko, creador de *Game Boy* fracasó a todos los niveles, contando con poco apoyo tanto de las desarrolladoras y del público. No resultó ser tan portátil como se anunciaba, contaba con pocos juegos (22 en todo su ciclo de vida) y cansaba la vista hasta producir mareos. Nunca llegó a distribuirse en Europa.


Virtual Boy 1995



El caso de ***Nintendo 64*** es completamente distinto. Se trata de la primera consola de 64 bits. Primero fue conocida como *Project Reality*, luego como *Ultra 64* para finalmente aparecer con el nombre que todos conocemos en noviembre de 1995. Ese mismo día se mostró su singular mando, diseñado por Genyo Takeda. Éste ha revelado que la primera opción fue un sensor de movimiento unido a la muñeca (el germen de *Wii*), pero lo desecharon por que los jugadores no lo entendían. El mayor impulso de esta consola lo recibió en su lanzamiento, *Mario 64*. Juntos consiguieron hacer de *N64* la 2° consola, colocando cerca de 33 millones de unidades. Su punto débil eran los cartuchos, caros y limitados.


N64 1996

SQUARE DEJA A NINTENDO 1997



FF VII 1997

La primera fantasía europea

Originalmente planeado para Super Nintendo, encontró en *Playstation* su hogar, logrando unas ventas superiores a los 10 millones de unidades y consiguiendo que el público pida un remake actual. Fue el primer juego de la saga en llegar al viejo continente y el cuarto en USA.

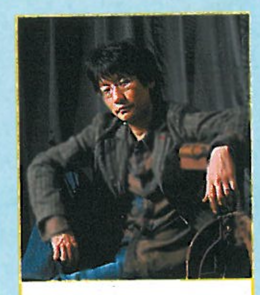
Hasta estas fechas Square Soft era una de las compañía externas más importantes para Nintendo. Especializados en rol su mayor saga era *Final Fantasy*, dirigida por Hironobu Sakaguchi. Durante muchos años la compañía japonesa se dedicó a crear juegos para las consolas de Nintendo (*Secret of Mana, Chronno Trigger*, Etc...) La relación de las compañías era extraordinaria hasta el punto de realizar un juego basado en la mascota de la gran N, ***Super Mario RPG*** (que además resultó ser un éxito. Sin embargo, mientras Nintendo se preparaba para anunciar *Nintendo 64*, Square se desmarcó anunciando su exclusividad por *Sony Playstation*. La ruptura fue tan amarga que la propia Nintendo rechazó retomar relaciones durante varios años.

La razón que Sakaguchi esgrimió para el cambio fue que el CD-Rom le permitía expresarse artística más libremente por no tener limitaciones de espacio. Su siguiente juego fue ***Final Fantasy VII***, el mejor juego de 1997 y uno de los grandes clásicos de la historia. Cuando se preguntó a Sakaguchi por el éxito de este título, dijo "Increíble. Se ha vendido mejor en Estados Unidos que en Japón, seis millones de unidades."

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID



METAL GEAR SOLID 1998



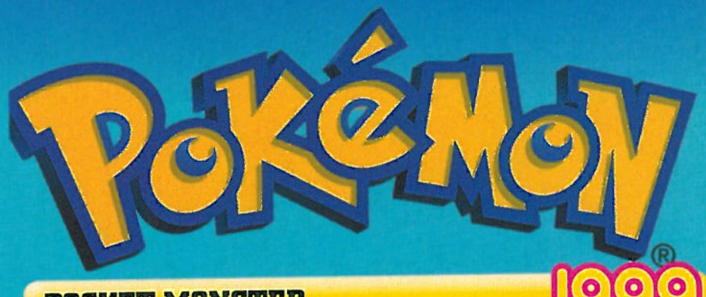
Hideo Kojima

Este japonés nacido en Tokyo el 24 de agosto de 1963 es uno de los 5 desarrolladores más importantes de la historia según diversas publicaciones de todo el mundo. Entre sus obras están *Policenauts*, *Metal Gear*, *Snatcher* o *Boktai*. Actualmente está trabajando en *MGS: Peace Walker* y *Castlevania*.

Originalmente planeado para *3DO*, el declive de esta consola obligó al equipo de desarrollo a cambiar la plataforma objetivo a *Playstation*. Se trata de la tercera parte de la saga *Metal Gear*, aunque las dos primeras sólo aparecieron en *MSX*. Debe el ***Solid*** de su título al hecho de estar realizado con polígonos (cosas de Kojima...). El objetivo era crear el mejor juego de *PSX* y para ello tenían que hacerlo creíble. Según Kojima: "Si no es real, los jugadores no se divertirán". Aunque ha sido portado a otras plataformas, con un remake a *Gamecube*, se puede jugar en *Dreamcast* gracias a un disco llamado Bleemcast!. En europa se estrenó en febrero del 99, pero los españoles esperamos hasta abril por el doblaje al castellano.



MGS



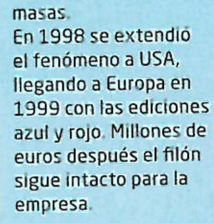
POCKET MONSTER 1999

Una industria de billones de dólares encontrada casi por casualidad

El 27 de febrero de 1996 Nintendo lanzó ***Pokémon***. Lo que no sabía es que había lanzado mucho más que un juego, acababa de crear una industria. Los creadores de la idea original, Game Freak, tuvieron la suerte de enseñarle el concepto cuando Miyamoto buscaba un juego que impulsara a los jugadores a cambiar objetos con el cable-link. Nintendo creó dos versiones, roja y verde, con distintas criaturas. Para tener todas tenían que cambiarlas. Nintendo creyó que tendría éxito moderado, pero los pedidos no hacían más que llegar. Fue entonces cuando uno de los equipos realizó un trato para una serie de tele. Cuando ésta tuvo altas audiencias Nintendo empezó a crear juguetes, cartas, ropas.... ***Pokémon*** se había convertido en todo un fenómeno de masas.
En 1998 se extendió el fenómeno a USA, llegando a Europa en 1999 con las ediciones azul y rojo. Millones de euros después el filón sigue intacto para la empresa.



GB Pokémon





Pikachu



LA ÚLTIMA CONSOLA DE SEGA 1998



Dreamcast, 1999

Impulsados por el estrepitoso fracaso de Saturn, Sega empezó a trabajar en su siguiente máquina incluso antes de dejar de producir juegos para su anterior consola. El 21 de mayo de 1998 Sega despejaba dudas, ***Dreamcast*** estaría en la calle en Japón a finales de año, y durante 1999 en el resto del mundo. El revuelo no duró mucho, puesto que en marzo del 99 Sony anunció su segunda consola, *Playstation 2*. Sería lanzada un año después. De nuevo el duelo entre Sega y Sony se presentaba encarnizado.
Los comienzos fueron agridulces, agotando unidades pero con problemas de fabricación que evitaron poder tener un mayor número de consolas en las tiendas. Por esta razón no se alcanzaron los objetivos iniciales en Japón. En Estados Unidos y Europa la cosa fue distinta, con mayor stock y más juegos (15) para el lanzamiento. Así, las cifras de ventas en occidente fueron satisfacorias gracias a los movimientos de Peter Moore, entonces un joven ejecutivo ex de Reebok. Por desgracia, poco después del lanzamiento las cifras de ventas se estancaron. El 31 de enero de 2001 Sega anunció que dejaba de producir consolas y se pasaba a hacer juegos, 11 millones de usuarios abandonados. Acababa un sueño, la primera consola con modem. Sus juegos: *Soul Calibur, Sonic Adventure, RE: Code Veronica, PS Online, Shenmue*...



Sonic Adventure

Los videojuegos que perduran en nuestra memoria y el comienzo del fin para una de las grandes, Sega. Siempre metida en demasiadas batallas





Regresamos al universo *StarCraft* en la piel del héroe, ahora rebelde, Jim Raynnor. La aventura comienza, de nuevo...

LA HISTORIA CONTINÚA

La suerte está echada. El próximo 27 de julio, la segunda parte del juego de estrategia más popular de la historia llenará los escaparates. Nosotros, para abrir boca, hemos jugado 11 de las 29 misiones de la campaña Terran. Bienvenidos a *Wings of Liberty*.

Por Duardo

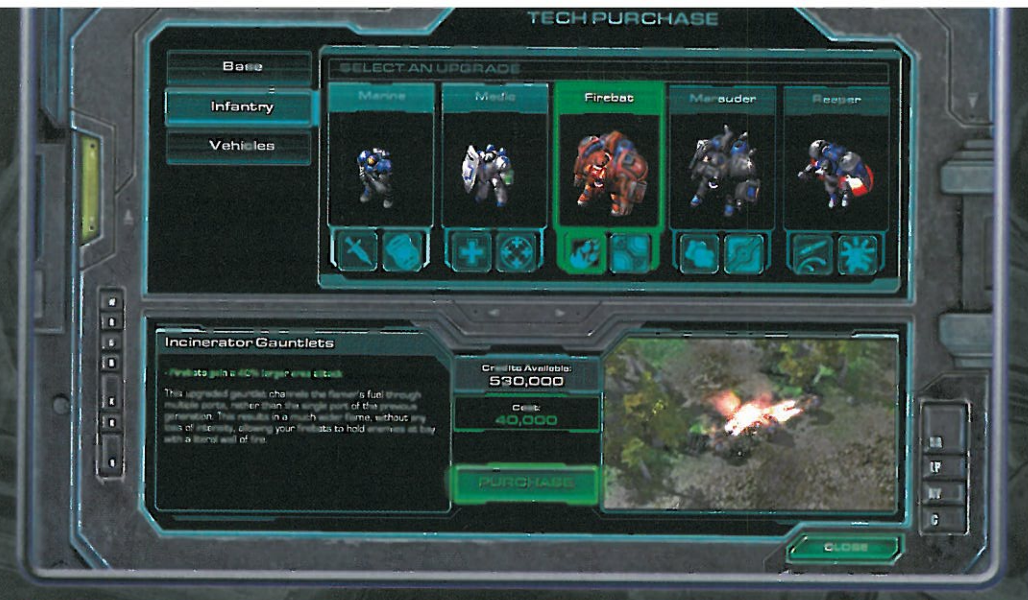
Acceder a esta versión monojugador de ***StarCraft 2*** bien habría podido formar parte de una misión dentro del juego. El volcán islandés impidió que pudiésemos disfrutar de las aventuras de Jimmy Raynor en las oficinas de Blizzard en Los Ángeles y, finalmente, fue París y en la sede de la compañía en la ciudad de la luz, la que nos permitió volver a tomar el control del ejército Terran 11 años después.

Vélizy no es tan espectacular como el Orange County californiano, pero su equipo humano es tan agradable como acostumbra el personal de Blizzard, y además te libras del engorroso cambio de moneda.

Mentiríamos si os dijésemos que no estábamos emocionados: tras varios meses de beta multijugador, hacía falta comprobar el aspecto más lineal y narrativo de una saga con personajes tan carismáticos como Kerrigan, Zeratul, Tosh o el propio Raynor.

Como ya es de sobra conocido, ***StarCraft II*** está dividido en tres capítulos, uno para cada raza diferente -***Wings of Liberty***, ***Heart of the Swarm*** y ***Legacy of the Void***- y que se lanzarán al mercado como juego completo, el primero de ellos seguido por dos expansiones. ***Wings of Liberty*** se sitúa 4 años después de las Brood Wars, y tiene como protagonista al ex héroe Jimmy Raynor, convertido ahora en soldado de fortuna y en cruzada particular contra el emperador Arc- »

LA EDICION ESPECIAL DEL título incluirá el libro 'El Arte de StarCraft II: Wings of Liberty' con ilustraciones tan potentes como esta.







MEJORAS, MEJORAS Y MÁS MEJORAS...

La Armería permite invertir créditos obtenidos durante las misiones en mejoras para las unidades. Todas disponen de una explicación y un vídeo descriptivo de sus efectos. Al mismo tiempo, también se nos informa del método para incorporarlas: pueden ser automáticas o ser desarrolladas en los edificios técnicos.

Muchos de ellos modifican los valores de base de una unidad como +10 de daño o escudos en los Marines, el 40% de aumento de efecto de area en los Firebats de los **Incinerator Gauntlets** y el +2 de armadura de **Juggernaut Platinum**; pero también podremos incorporar auténticas novedades como el popular Stimpack de los Marines, o **Advanced Construction** para los SCV, que les permitirá aunar sus esfuerzos en la construcción de edificios y reducir el tiempo. También las propias estructuras podrán recibir mejoras como el aumento de capacidad de los bunkers de 4 a 6 unidades, el +1 de rango de **Projectile Accelerator** o **Hellstorm Batteries**, que otorga un segundo ataque con daño de zona para las Missile Towers. Las posibilidades son enormes.

turus Mengsk. Es aquí donde encontramos el primer detalle destacable en el planteamiento de la campaña y que va a marcar su alta capacidad de inmersión: la gestión del juego, sus menús, están incorporados dentro de la propia nave de Raynor, la Hyperion. En concreto, podremos visitar el Puesto de Mando, donde continuaremos el desarrollo lineal de la campaña y podremos rejugar misiones anteriores con distintas características; la Armería, que nos permitirá comprar mejoras para nuestras unidades; la Cantina, donde reclutaremos mercenarios; y el Laboratorio, lugar en el que desarrollaremos nuevas habilidades a partir de los hallazgos de tecnología Protoss o Zerg durante la campaña.

En estos lugares discurren los personajes que nos acompañan y las opciones variarán dependiendo del momento de la historia que nos encontremos: la posibilidad de conversaciones, nuevos personajes y cuestiones más prácticas como el acceso a unidades, mercenarios e incluso líneas de misiones alternativas (una minicampaña Protoss en la que encarnaremos al propio Zeratul). Todo ello recrea una suerte de temporalidad que genera un ambiente de verosimilitud cercano a la aventura gráfica.

LAS DISTINTAS SALAS DE la Hyperion, nave de Jimmy Raynor, nos permiten tanto controlar los distintos aspectos del juego como seguir la evolución de la historia.

DETALLES DE LUJO

Como era de esperar, todos los tipos de tecnología y unidades, además de los mercenarios y héroes, no estaban disponibles en el multijugador. Aquí

TECNOLOGÍA EXTRATERRESTRE

Estratégicamente, el desarrollo de nuevas tecnologías en el Laboratorio condiciona nuestras decisiones a un par de opciones excluyentes, dependiendo de hacia donde queramos orientar nuestras investigaciones. En una suerte de par de ADN, los objetos recogidos en el juego nos permitirán acceder a una serie de desarrollos según la raza 'expoliada'.

La tecnología Protoss, por ejemplo, nos permite escoger a nivel 5 entre los **Ultra-Capacitors**, que aumentan la velocidad de ataque en +5 y se desarrolla en la armería, o **Varadium Planting**, que suma un 5% a la resistencia de la armadura. A nivel 25 (el máximo), optaremos entre **Teach Reactor**, que combina el **Tech Lab** y el **Reactor** en una misma estructura, u **Orbital Strike**, que permite la creación automática de Barracks vía Drop Pod.

Del lado Zerg, las mejoras son tan interesantes como la **Planetary Fortress**, que posibilita la actualización del Command Center a esta nueva macroestructura, o en su defecto, la **Perdition Tower**, que se auto oculta y provoca daño masivo de área.



CG ESPECTACULAR

El título final contará con 14 minutos de secuencias cinemáticas generadas por el departamento CG de Blizzard, y otros 24 minutos de escenas construidas por el motor del juego. Durante nuestro periplo por el universo de ***StarCraft II*** pudimos disfrutar de la primera misión de la minicampaña Protoss, en la que Zeratul trata de recuperar los fragmentos de un cetro Xel´Naga y donde se encuentra cara a cara con la única e inimitable Kerrigan, personaje éste que rivaliza con el propio Rey Exánime de *World of Warcraft* en cuanto a carisma y empatía con el jugador. La secuencia CG que pudimos disfrutar nos hizo saltar sobre las espaldas del equipo de Blizzard y suplicarles que el propio departamento hiciese la peli de *WOW*. ¡Vais a alucinar!



LA ARMERÍA Y EL LABORATORIO PERMITEN CONTROLAR EL TIPO DE UNIDADES QUE QUIERES TENER A TU MANDO

podremos hacer uso de aquellas unidades que han desaparecido de la primera entrega de *StarCraft* y, gracias a la propia narración, descubriremos cómo han evolucionado o se han visto desplazadas por las nuevas. Los Marauders, los Goliaths, el nuevo Thor... Todo encaja en una historia compleja y apasionante que también se nos mostrará en escenas de vídeo generadas tanto por el propio motor del juego como por CGs de altísima calidad, tanta como a la que ya nos tiene acostumbrados el departamento de Motion Graphics de Blizzard.

Las misiones, como ya nos apuntó hace casi un año el Diseñador Jefe del título, Dustin Browder, en Los Ángeles, son mucho más complejas y variadas que lo visto en el primer título. Al mismo tiempo, existen objetivos secundarios que otorgan tanto dinero para invertir en mejoras como tecnología Zerg y Protoss, fundamental para el desarrollo de habilidades espectaculares en el laboratorio de nuestra nave.

Quizás la cuestión más importante de esta campaña y del planteamiento alrededor de su desarrollo sea la intención de servir de puente entre aquellos jugadores más 'hardcore', orientados al multijguador y aquellos que no quieren o no puedan competir a ese nivel. Los

UN EDITOR DE MAPAS PARA UNIRLOS A TODOS

El último parche para la beta multijugador venía con algo más que un pan bajo el brazo. Como quien no quiere la cosa, un acceso directo en la propia carpeta del juego nos dirige hasta el nuevo editor de mapas de ***StarCraft II***. Pensado como un auténtico modificador total del título, en escasos cuatro días ya había cientos de propuestas de los aficionados en sitios como Youtube o Vimeo.

Todo por innovar

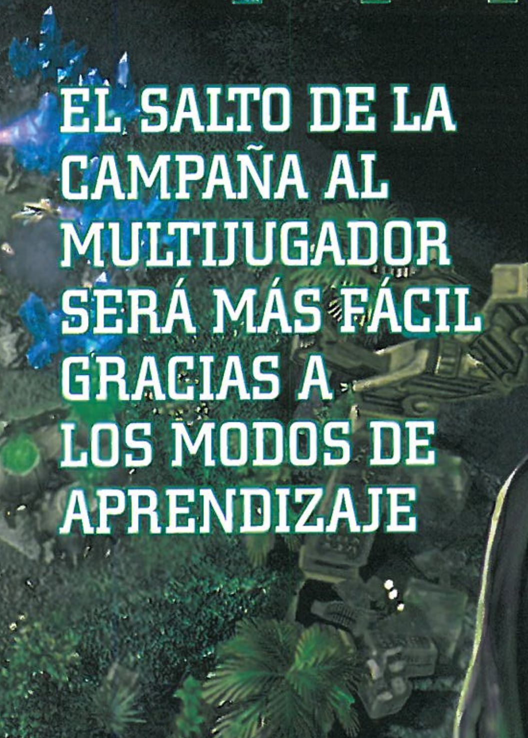
Desde una versión fps – el editor permite cambiar la orientación de la cámara – hasta una divertida carrera que recuerda gratamente el estilo de *Mario Kart*, pasando por distintas versiones de la propia interfaz del juego. El editor sorprende por sus posibilidades y porque uno de los objetivos de ***Battle.net***, el servidor de juego de Blizzard, es compartir los mapas entre los millones de jugadores, puntuarlos, crear rankings... Incluso llegar a ofrecer a los propios jugadores contenidos Premium. Por de pronto, la próxima y última actualización de la beta permitirá ya subir esos mapas a ***Battle.net*** y empezar a probarlos entre los participantes. De momento, los ávidos creadores, se conforman con mostrar sus creaciones vía servicios de vídeo online.











EL SALTO DE LA CAMPAÑA AL MULTIJUGADOR SERÁ MÁS FÁCIL GRACIAS A LOS MODOS DE APRENDIZAJE

nuevos modos 'Skirmish' 'y 'Challenge' pretenden ofrecer retos al jugador y, al mismo tiempo, enseñar de forma lúdica las técnicas y estrategias más útiles a la hora de mejorar nuestra habilidad. De un total de 9 'challenges', pudimos probar dos, donde se nos pedía resistir oleadas Terran sólo con dos tipos de unidades Protoss y haciendo uso de sus características específicas. En la segunda debíamos destruir el mayor número de enemigos haciendo uso solamente de los accesos directos de teclado. Apasionante.

Todo ello apunta a que Blizzard ha planteado ***StarCraft II*** como un título que intentará gustar a todos los perfiles. Sin ánimo de desmerecer el espectacular multijugador y pensando precisamente en el jugador medio, creemos que ***Wings of Liberty*** es la clave para que todo el mundo disfrute de un título tan bien medido y equilibrado. Es posible que acabes jugando online contra auténticos expertos sin siquiera habértelo planteado. El aprendizaje, la estrategia, el ocio... ¿Ha descubierto Blizzard la clave del ajedrez novelado? Si no es así, se le parece mucho.

EL USO DE ACCESOS directos permitirá controlar mejor a nuestros grupos de unidades.

PUES SÍ, LOS CONDENADOS Baneling siguen ahí. Explotan de forma repugnante al contacto. Son un incordio.

Entrevista

Chris Sigaty
Productor Jefe de StarCraft II

"STARCRAFT II VA A SER LA LECHE"

Como es costumbre, el cambio horario con la costa del Pacífico hace de las suyas. Gracias a Dios que no sabíamos si Chris estaba en pijama de franela y zapatillas de conejo. Nosotros sí. Lo juro.

› ¿Cuál ha sido la premisa para conseguir variedad real en las misiones de la campaña?

› El equipo de diseño jugó muchos RTS he hicieron un esfuerzo enorme para encontrar estilos de misiones distintos. La idea era retar al jugador a lo largo de las misiones ofreciéndoles experiencias muy distintas incluso dentro del estándar del género. Con mucha carga narrativa. Creo que va a dar muchas horas de diversión al jugador.

› Algo sobre el aspecto narrativo. Puedes seguir la historia incluso desde la propia nave Hyperion, en principio, el menú del juego.

› Si echas la vista atrás, al *StarCraft* original, incluso a *Warcraft III*, todo era muy lineal. Ahora intentamos darle al jugador la mayor cantidad de actores a los que mirar. Si sólo quieres ver la misión, vas al 'brief', seleccionas la siguiente misión y listo, pero si estás interesado en por qué los personajes hacen lo que hacen y cómo afecta a la historia, puedes ir a otros lugares e interactuar. Creo que tanto los desarrolladores como los artistas o los escritores han hecho un extraordinario trabajo en ese sentido.

› ¿Cuál ha sido vuestra intención con el nuevo modo 'Challenge'? ¿Una preparación para el multijugador?

› Existía la idea de que el modo campaña era como un entrenamiento para el multijugador, pero creo que no es buena idea hacer eso, porque incluso en el título original la campaña no te da las pistas necesarias para saber cómo cosechar de forma eficiente, el uso especializado de unidades, etc. Porque además es demasiada información. La campaña te da información básica pero no profundiza. Las 'Challenges' resuelven eso y, al mismo tiempo, es otra opción para el jugador a la hora de pasar un buen rato y puedes volver a ellas siempre que quieras y estar diez minutos si no quieres meterte en el modo multijugador. Esa es la idea.

› Igual que el modo 'Skirmish', que también se podría considerar un entrenamiento.

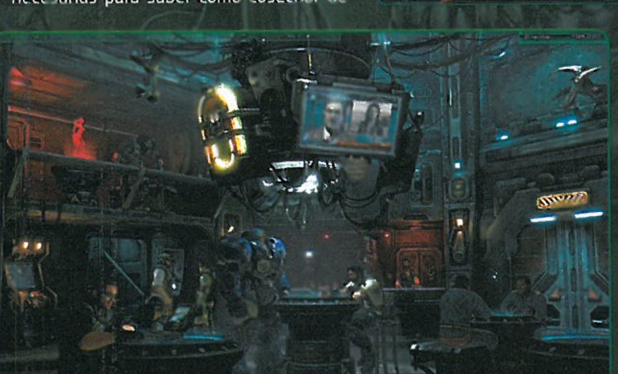
› Sí, sin duda.

› En cuanto al editor de mapas. Hemos visto ya cosas espectaculares desarrolladas en cuatro días escasos.

› Sí, realmente es alucinante. En cuanto al editor, todo el juego está ahí. Es más complejo pero es mucho más potente. Se trata de dar la opción de modificar cualquier cosa y que la comunidad publique y distribuya sus mapas, creen mods, distintas experiencias...

› Hemos podido ver a un amigo vuestro liderando un grupo de Mercenarios, —Dustin Browder, Diseñador Jefe, aparece como líder de un grupo de Goliaths contratables en la Cantina—.

› (Risas) Puedo asegurar que si hay alguien que se parece a algún miembro del equipo de desarrollo, probablemente sea pura coincidencia.



LA CANTINA, LUGAR DE contratación de mercenarios, ver las noticias, cambiar la música en una jukebox, departir... Todo héroe necesita un respiro.

DE LA MENTE A LA PANTALLA

Algunos visitan una cueva y hacen una foto, pero Miyamoto crea Zelda. Así es como de la mente de los creadores surgen nuevos personajes, normas y mundos de juego. > ***Por Sara Borondo***

P*rince of Persia* recorriendo paredes, el coleccionismo de *Pokémon*, los mundos abiertos de *Grand Theft Auto*, la cobertura en el combate en *Gears of War*, el arma de gravedad de *Half-Life*, las plataformas en 3D con *Super Mario 64*... Son centenares los elementos de la jugabilidad que han supuesto un hito en la historia de los videojuegos. Y no sólo en el software: también han supuesto una gran innovación los mandos con vibración que potencian la inmersión, los mandos que detectan el movimiento, y, ahora, hasta mandos que no existen.

Los videojuegos están llenos de "momentos Eureka", ese instante en que tu cabeza hace clic y das con una solución innovadora. ¿Cuáles son las fuentes de inspiración de los desarrolladores? Tras preguntar a todos los que se han puesto a tiro en los últimos meses, la conclusión es que no hay conclusión. Todo lo que experimentas, lees, ves o sueñas puede servir como idea en un desarrollo.

Claro que las musas te tienen que encontrar





trabajando para inspirarte. Si lees los recuadros de las siguientes páginas, verás cómo han surgido las ideas, notarás que los desarrolladores estaban con la mente abierta y activa. El reto consiste en convertir lo que ya existe en algo diferente de forma que se convierte en inspiración y no en un modelo para imitar, y pasarlo a un mundo de juego.

Quizás Shigeru Miyamoto, alma creadora de Nintendo, sea el mejor exponente de cómo la vida cotidiana puede dar lugar a ideas geniales y de jugabilidad innovadora. Durante su infancia en Kioto realizaba excursiones por los alrededores de la ciudad, visitando pequeños pueblos e incluso adentrándose en alguna ocasión en una cueva; estos paseos le sirvieron de inspiración para *Zelda*. Por aquel entonces le gustaba jugar a ser director de orquesta, lo que llevó al desarrollo de *Wii Music*, y el hábito que tiene de pesarse todos los días originó el desarrollo de *Wii Fit*, por poner algunos ejemplos.

La libertar creadora

El sueño de cualquier desarrollador es poder incluir en el juego todo lo que desee. Aunque esta situación ideal se produce en pocas ocasiones, sí hay empresas que tienen claro que están dispuestas a arriesgar. Goichi Suda, Suda 51, afirma rotundo: "no me establezco ninguna limitación. Pongo en el juego todo lo que se me ocurre". Así surgieron, por ejemplo, *Killer 7* y *Flower, Sun and Rain*.

Todo el mundo ha tenido alguna vez una idea genial para un videojuego, pero a la hora de la verdad los desarrolladores se encuentran con muchos condicionantes, y tienen que encuadrar su tra- »

bajo en esas limitaciones. En algunos casos las fronteras son muy amplias. Josué Monchán, guionista de *Runaway: A Twist of Fate*, sostiene: "tengo toda la libertad que quiera, dentro de que tenemos que hacer algo que se venda, que guste a la gente y que no nos persigan porque sea demasiado ofensivo".

Los límites suelen ser el tiempo de desarrollo –que llevó, por ejemplo, a que se quedaran fuera algunas ideas en *God Of War III*– o el presupuesto. En el caso de las franquicias son las características propias de la serie las que delimitan el terreno: "En *Splinter Cell* no puedes tener naves espaciales –apunta Max Beland, director creativo de Conviction–. Te mueves en unos límites de forma que no te pases y pongas elementos que no son realistas que provoquen el rechazo del jugador ni te quedes corto e incluyas cosas realistas pero que no son divertidas".

En algunos casos es la tecnología la que condiciona, o las habilidades del jugador. *Red Steel 2* utiliza el Motion Plus. "Tuvimos que agudizar el ingenio para implementar sistemas que permitieran al jugador reaccionar cuando tiene en la cara un enemigo que intenta golpearle con una espada. No podemos pedirle que, en ese caso, realice acciones muy complejas", apunta Jason Vanderbergue, director creativo del título. Los tutoriales dosificados y la iteración en los combates fueron parte de la clave.

La fuerza de los noes

Al hablar de cómo superar los condicionantes hay que mirar, una vez más, a Miyamoto. Cuando diseñaba *Nintendo Donkey Kong*, la primera aparición de Mario, el juego estaba diseñado para usar únicamente la palanca que tenían por entonces las máquinas recreativas, pero el modelo para el que estaban desarrollando el juego también tenía un botón, al que había que dar uso. De ahí nació la idea de que Mario saltase. Además de resolver problemas como superar los barriles o su-

¿Dónde nace la inspiración?





Clint Eastwood toma el mando de Wii

"Soy un gran admirador del diseño de *Zelda*, y de *Mario*, toda la escuela de Nintendo, pero también *Metal Gear Solid*, *Half Life* o la rapidez de *Call of Duty*, y he intentado que todo eso encaje. Pero lo que quería transmitir es el sentimiento que logra Sergio Leone en *El Bueno, El Feo y El Malo* con Clint Eastwood, o el de Akira Kurosawa con *Los Siete Samuráis*: el enemigo mirándote, la intensidad de la acción. Unir todo eso para dar la sensación de ser un héroe en un mundo extraordinario. Los personajes de Sergio Leone son inverosímiles, pero te los crees, aunque sean superhéroes".

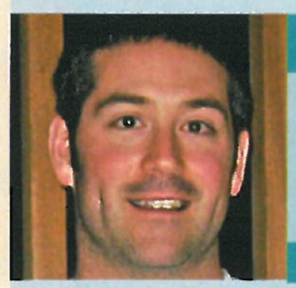
Jason Vanderbergue, director creativo de *Red Steel 2*

DONKEY KONG ESTABA DISEÑADO PARA USAR ÚNICAMENTE LA PALANCA, PERO EL MODELO DE CONSOLA TENÍA UN BOTÓN AL QUE HABÍA QUE DAR USO

Dali: Kindred Spirits

"Mis fuentes de inspiración son dos: las referencias visuales de lo que hago y música ambiental. La música es vital para ambientarme en lo que quiero representar. En el caso de *NyxQuest* trabajamos con referencias artísticas griegas y también algunas mas abstractas y contemporáneas, como la de pintores como Dali o Chirico".

Juan Álvarez de Lara, artista conceptual y 3D de *NyxQuest: Kindred Spirits*



Nine Inch Nail canta a Sam Fisher

"Nos inspiramos en películas como *Man On Fire (El Fuego de la Venganza)*, con Denzel Washington. Nine Inch Nail tiene una canción, Piggy, que toca el concepto de no tener nada que perder. Hoy día los terroristas no tienen miedo a la muerte, ahí están los suicidas. En *Conviction*, Sam ha perdido a su mujer y su hija, no le queda nada. Me da mucho miedo una persona que no tiene nada que perder porque es capaz de hacer cualquier cosa".

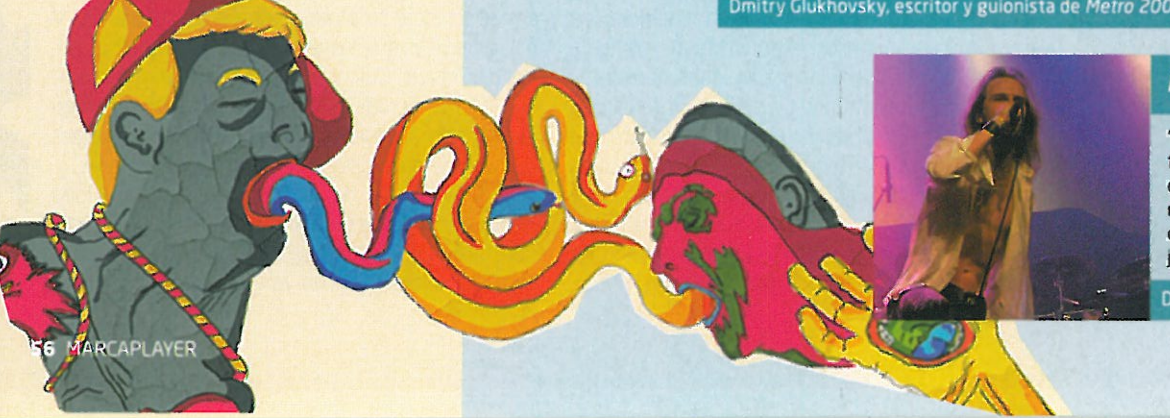
Max Beland, director creativo de *Splinter Cell: Conviction*

Metro soy yo



"En mi trabajo me he inspirado en Bradbury, Márquez, Borges, Kafka, Sturgatzky. Películas como *El Club de la lucha*, *La Hora final*. Juegos como *Fallout*. Mi inspiración personal es el compositor y jazzman francés Boris Vian. Hasta que cumplió los 40 tenía un trabajo aburrido como ingeniero y una mujer a la que no quería. Entonces encontró el valor para convertirse en lo que siempre había querido ser, escritor y músico, y empezó a salir con modelos. Nunca es tarde. Leí muchas novelas postapocalípticas antes de empezar a escribir *Metro 2033*. En este caso, combiné el bunker nuclear más grande del mundo (el metro de Moscú) con una guerra nuclear, y funcionó".

Dmitry Glukhovsky, escritor y guionista de *Metro 2003*



Arcade educativo

"El último juego en que he trabajado tenía que ser educativo y divertido. Intentamos hacerlo con minijuegos basados en la filosofía del diseño de la vieja escuela, juegos arcade".

David Walgrave, productor de *Divinity 2*



Del ballet a Kubrik

"Jordan Thomas, el director creativo, siempre estaba rebosante de ideas, los diseñadores llegaban constantemente con nuevas formas de ver las cosas. Para el arte, nos basamos en J.C. Leyendecker para las formas humanas ideales. Para el movimiento, recurrimos al arte de las bailarinas de ballet para transmitir el lado elegante de las Big Sisters. Por el contrario, observamos el movimiento de las víctimas de la polio para ilustrar a las Big Sisters que no se sentían a gusto con su forma. Para la actuación, me inspiré en las películas de los hermanos Coen y de Stanley Kubrik, ambos manejaban bien el lado más oscuro y sórdido de la condición humana".

Jeff Weir, jefe de animación de *Bioshock 2*

El tiempo pasa en Rapture

"Sin duda, nos guió el primer juego, pero quería que se notase que Rapture era 10 años más viejo y en un estado preocupante de decadencia. Que el entorno diese esa sensación constante de que podría derrumbarse en cualquier momento, con un montón de crujidos y chirridos. Pequeños toques como el goteo del agua en el caso o golpeando al jugador cuando pasa cerca de una fuga de agua eran importantes para que el jugador creyese que estaba en un lugar real y vivo".

Michel Kamper, jefe de sonido de *Bioshock 2*

Dickens tiene una aventura

"Los videojuegos clásicos del género, como las aventuras de Lucas Arts. Literariamente, yo soy de Dickens. Me encantaría hacer algo parecido, y su diseño de personajes va muy bien para una aventura".

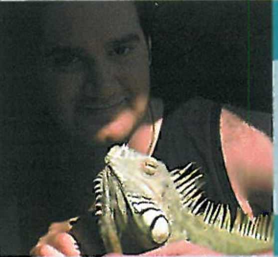
Josué Monchán, guionista de *Runaway A Twist Of Fate*



Mi vida como Travis

"Un 50 por ciento de la personalidad de Travis soy yo, y yo soy un 50% Travis. No la parte de asesino. Mi vida es parte de la inspiración. Por ejemplo, para poder participar en el torneo y subir en el ranking, Travis tiene que ganar dinero consiguiendo trabajos. Yo tuve que trabajar en varios sitios antes de entrar en la industria del videojuego".

Goichi Suda, Suda 51, director de *No More Heroes 2*



Inspiración en familia

"Mi equipo, amigos, familia, novia y mascotas son los que más me inspiran en cada proyecto. Pensamos juntos, comentamos y vemos el juego (sí, también las mascotas). Y todos los juegos que salen, películas, arte, música. Casi todo lo que me rodea día a día. Limitarte a ti mismo es coartar la inspiración".

Farhang Namdar, diseñador jefe de *Divinity 2*

Crimen Organizado a la griega

"Tomamos una idea y la adaptamos a *God of War* para que esté en línea con nuestras intenciones: *Devil May Cry*, que es el comienzo del género de aventura, *Shadow of the Colossus*, *ICO*, *Metroid* inspira el diseño de niveles. También la mitología griega, es divertida y perfecta para un videojuego. Para la primera secuencia teníamos el concepto, pero no referencias visuales. Vi la película *Layer Cake (Crimen Organizado)* y había una secuencia con mucho estilo y supe que eso es lo que quería".



Adam Puhl, diseñador jefe de combate de *God Of War III*

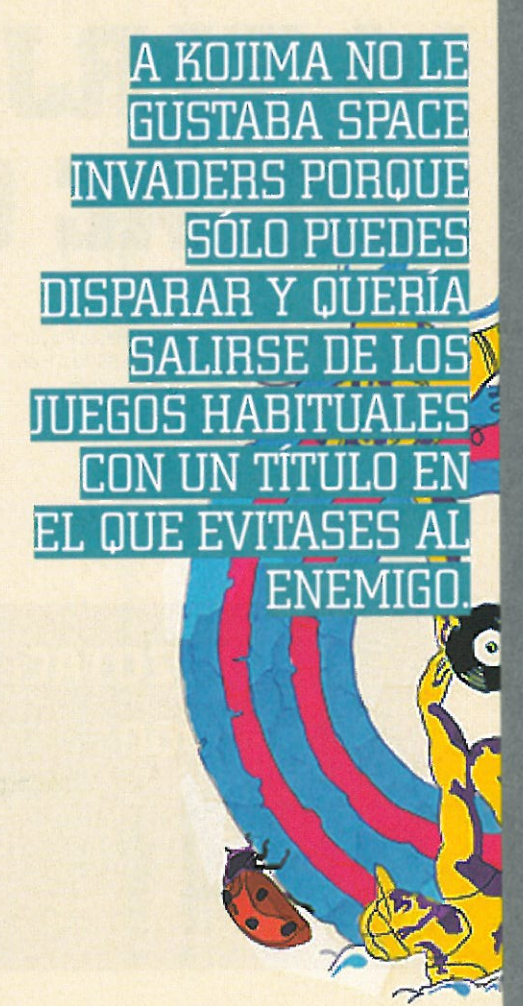
birse a los ascensores, el salto contribuyó a crear un ídolo.

El mismo aspecto de Mario se debe a unas importantes limitaciones, en este caso gráficas. El protagonista humano de *Donkey Kong* tenía 8x8 píxeles; para que fuera reconocible a simple vista Nintendo decidió ponerle bigote que indicase dónde estaba la boca, una gorra evitaría tener que dibujarle pelo, que consumía más recursos, y ponerle un peto y guantes era la forma de garantizar que se veía el movimiento de los brazos.

Un ejemplo más de cómo Miyamoto se motiva con las limitaciones: durante el desarrollo de *Link´s Crossbow Training*, Miyamoto estableció lo que el equipo no podía hacer: no se incluiría nada innecesario, los niveles no debían durar más de tres minutos y no habría ni vídeos ni jefes de nivel.

Otro "no" que pasó a la historia de los videojuegos fue el de Hideo Kojima. No le gustaba *Space Invaders* porque cuando te disparaban lo único que podías hacer era disparar, y él quería salirse de los juegos habituales, buscaba un título en el que pudieras evitar al enemigo. El resultado fue *Metal Gear Solid* y los juegos basados en el sigilo.

A KOJIMA NO LE GUSTABA SPACE INVADERS PORQUE SÓLO PUEDES DISPARAR Y QUERÍA SALIRSE DE LOS JUEGOS HABITUALES CON UN TÍTULO EN EL QUE EVITASES AL ENEMIGO.





Llévate a casa lo último en videojuegos enviando 1 sólo SMS al ***25900**** con la palabra clave de cada regalo. Los ganadores serán contactados por teléfono. ¡Anímate y participa!

***Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.**
Bases y política de protección de datos publicadas en www.marcaplayer.com

ESTE MES...

PC

MP ZOTAC

4 TARJETAS GRÁFICAS ZOTAC GEFORCE 9500GT

> ¡Estamos que lo tiramos! Zotac y Marca Player te ofrecen 4 tarjetas gráficas GeForce 9500 GT, dos de ellas AMP Edition! que aportan aún más potencia para disfrutar de tus juegos de PC al 100%. Simplemente brutal.



Envía **MP ZOTAC** al **25900***
o
MP ZOTAC SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu.

FINAL FANTASY XIII

8 FFXIII EDICIÓN COLECCIONISTA

MP FINAL

› ¡Increíble! Sorteamos 8 ediciones de coleccionista de Final Fantasy XIII (4 para PS3 y 4 para Xbox 360). Además del juego, incluyen la novela Final Fantasy XIII Episodio Zero, un CD con la banda sonora, un libro de arte de 48 páginas, otro de 32 que repasa la historia del juego de manera visual y tres láminas de arte.



Envía **MP FINAL** al **25900***
o
MP FINAL SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu

RED DEAD REDEMPTION

10 PACKS CAMISETA + BARAJA DE CARTAS

MP RED

› ¿Tienes ganas de jugar a Red Dead Redemption? Pues hazlo notar llevando la camiseta oficial del videojuego y jugando con la exclusiva baraja de cartas de estilo clásico y espectacular diseño que también te regalamos.



Envía **MP RED** al **25900***
o
MP RED SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu

SOPORTE PARA PS3 SLIM

5 SOPORTES SLIM STAND & HUB DE PS3 SLIM

MP SLIM

› La mejor manera de mantener tu PS3 Slim en posición vertical. El Slim Stand & Hub añade cuatro puertos USB para que recargues todos tus periféricos de PS3, iluminación LED para que no se te olvide más apagar la consola y funciona sin pilas gracias a su alimentación por USB. Interesante, ¿no?



Envía **MP SLIM** al **25900***
o
MP SLIM SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu

RUNAWAY

5 RUNAWAY TRILOGÍA + CAMISETA CHICA

MP RUN

› ¿Aún no has jugado a una de las mejores aventuras gráficas de los últimos años? Pues ésta es tu oportunidad. El Pack incluye los tres juegos de Runaway (A Road Adventure, The Dream of the Turtle y A Twist of Fate) en una caja especial y una camiseta de chica muy curiosa.

Envía **MP RUN** al **25900***
o
MP RUN SIN PUBLICIDAD

*Coste total del envío del SMS: 1,39 euros (impuestos incluidos). Nvia Gestión de Datos, S.L.: 902354525 – info@nviasms.eu



MONDO PIXEL

¡¡AHORA EN OFF-SET!!

Mondo Píxel: Las respuestas a todo excepto a qué cantidad exacta había en el cheque que Activision entregó a Bungie.

Hola, mi nombre es John Tones. Me gustaría poder dejar de jugar a Canabalt algún día.

LECCIONES EN CÓMODAS ENTREGAS MENSUALES PARA ENTENDER LOS VIDEOJUEGOS DE FORMA DISTINTA

POR JOHN TONES



JOHN TONES
El responsable de todo esto

MALA PRENSA Y PRENSA PEOR

Desde hace tiempo, arrastro fama de azote blogosférico por una sencilla razón: Mondo Píxel fue el primer blog de opinión sobre videojuegos en nuestro idioma, o al menos el primero en tener cierto calado. En 2003, la blogosfera no era el corral de niñatos en el que se ha acabado convirtiendo por culpa de la masificación de las herramientas de publicación on-line, y conforme lo peor del amateurismo invadía el periodismo especializado (Mondo Píxel también era un medio amateur, pero con una diferencia: nosotros sabíamos puntuar, y me refiero a poner puntos y comas, no a poner notas), Mondo Píxel se sentía más un islote en el panorama blogosférico en español.
Analizando por qué siempre hemos sido unos parias, descubro que estamos en una de esas fases en las que el software sólo se sostiene a golpe de hypes, y las novedades de hardware, directamente, no se sostienen. Los blogs, para justificar un mínimo de actualizaciones diarias, se enganchan a esa detestable cantinela de "odiamos la industria, pero tomad noticias sin chicha" o "menuda mierda de vídeo, pero lo mostramos de todos modos".
Es decir, somos la alternativa al periodismo especializado mainstream pero le bailamos el agua a las superproducciones con la misma alegría que nuestros mayores. Yo consideraba los blogs como una prolongación del espíritu punk de los fanzines. Por desgracia, los que siguieron a Mondo Píxel lo vieron como una prolongación virtual de los formatos de siempre. Quizás ellos no querían mosquear a nadie.



JUEGOS DE LUCHA: TODO RITMO

SARTENADA DE GUANTAZOS

La revitalización de *Street Fighter* y la consistente aparición de juegos de lucha en 2D, esa maravillosa serie B del género, nos lleva a preguntarnos sobre ellos.

Hubo un momento en el que los juegos de lucha reinaban. Como ahora reinan los shooters o los juegos de acción en primera persona, pero no sólo en los hogares: en los salones recreativos, donde las máquinas que obtenían la aprobación del público lo hacían por encima de costosas campañas publicitarias. Una máquina que triunfaba entre el salvaje público que se arremolinaba en aquellos antros tenía algo que la hacía especial. Y allí es donde triunfaron *Mortal Kombat*, las inabarcables sagas de lucha 2D de SNK o, por supuesto, *Street Fighter II* y sus múltiples variantes.

Aunque nunca he sido un experto o un jugador compulsivo de juegos de lucha (y por eso, dicen las malas lenguas, me gusta tanto *Mortal Kombat*), no podría sentir mayor respeto por un género que, como los matamarcianos, es videojuego en estado puro. Los buenos juegos de lucha tienen una mecánica tan afilada y precisa que nadie puede achacar a fallos de la máquina ganar o perder contra el propio juego o contra otra persona. Por eso, en los juegos de lucha se aceptan las progresivas afinaciones del gameplay que no se consienten en otros géneros. Si en la serie *God of War* apareciera algo como *Super Street Fighter IV*, la gente lo consideraría un parche. En un juego de lucha, tiene otro sentido: es una depuración en busca del equilibrio perfecto entre luchadores. Larga vida a los buchantones. ■

ORÍGENES DEL TORTAZO

REVIENTA A ESE GORDO VOLADOR

En Mondo Viejuno hablaremos ahora de los primeros juegos de lucha, pero recordemos al precedente inmediato de *Street Fighter*: *Yie-ar Kung Fu*, en el que por primera vez se puso el acento en la galería de luchadores. Y como los amantes del género saben, no hay nada más colorista, magnético y rocambolesco que los personajes de un juego de lucha.





Web del mes: haciendoelpino.wordpress.com. El blog de Jesús Rocamora no habla sólo de videojuegos...

CHICAS JUGANDO

ALGUNA VEZ TIENE QUE SER LA PRIMERA

Hace unos días, una chica a la que llamaremos Cretina vio la intro de Splosion Man y dijo "Quiero probar ese". "¿Estás segura" - "Claro". No es el juego que yo daría a un principiante, pero... Tras los típicos dolores iniciales, llegó a un abismo que sólo se podía superar con una combinación precisa de explosiones y acrobacias por los pelos. Falló, falló, falló... y acabó consiguiéndolo. El jolgorio y la satisfacción fue monumental, claro, y me transportó de inmediato a los días en los que los juegos eran sencillas satisfacciones inmediatas y recompensas intangibles. Cretina jugará a más juegos, desde luego. ■

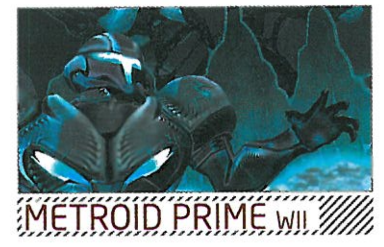
MONDO-PIXEL.COM

EL REGRESO DE LA BESTIA

Sí, autobombo de nuevo. Bueno, esta vez la cuestión está más que justificada, ya que esta sección se llama (y a mucha honra) Mondo Píxel. Porque Mondo Píxel, el blog, el origen de todo, ha vuelto a la blogosfera. Y lo ha hecho en formato de proyecto colectivo, con series de cadencia semanal y quincenal en la que colaboradores como Adonías, Aureal, Jordi Sánchez Navarro o David Catalina analizarán la sustancia de los videojuegos al más puro estilo Mondo Píxel. Con muchas palabrotas y muy pocos numeritos. ■

¿A qué juego ahora?

A todo esto estoy jugando durante estos días. Un diario videolúdico en formato telegráfico.



METROID PRIME WII

MUJERES CON BOLAS

Mira que lo dije: no acerquéis el recopilatorio de *Metroid Prime* a mi consola, que me pierdo. Y nada. Así que aquí estamos: enganchado como un piojo y tan a gusto.

ALICIA EN EL... NDS

UNA ALICIA EN CONDICIONES

Con poco que ver con la hórrida adaptación de Tim Burton y sus correspondientes videojuegos oficiales, esta versión de bolsillo es sencilla y tiene un diseño chiripitifláutico.



FINAL FIGHT: DI XLA

TREMEBUNDO COMO DE COSTUMBRE

Pasar más de un mes sin jugar a *Final Fight* es algo que no me entra en la cabeza, pero gracias a esta soberbia versión descargable, la cosa se ha puesto muy fácil.

GRADIUS ARCADE

Cómo que *Gradius*, cómo que *Gradius*. Pues sí, el *Gradius*. Que no todo van a ser rarezas y disparates. A los clásicos hay que reverenciarlos siempre que se pueda. Y a menudo, además.

CIRCLE SPEEDSTER PC

Disparate monocromo y vectorial en el que tendrás que conducir a una incontrolable esfera por un negro laberinto. Juégalo en ***www.yoyogames.com/games/120922-circle-speedster***

MONDO VIEJUNO

¡¡PÍXELES COMO PUÑOS!!

Lo clásico siempre es actual. Descubre por qué con nuestra sección mensual más conservadora.

POR JOHN TONES



IGUAL, PERO DISTINTO, PERO MEJOR

En otro punto de este número de Marca Player divido los juegos que hacen guiños al pasado en clones, reinvenciones (al estilo de *Bionic Commando Rearmed*) y, en un curioso punto intermedio, los que se atreven a reformular algunos aspectos del pasado. Los resultados suelen ser espeluznantes, pero hay excepciones. Como *Final Fight: Double Impact*, esencialmente un remake fidelísimo en todo al original, pero empeñado en usar la alta tecnología y el HD para devolvernos la experiencia arcade con la mayor exactitud posible. Es decir: aprovecha los medios a su alcance para aplicar filtros que van desde replicar con exactitud los defectos visuales de los viejos tiempos a potenciar con gusto exquisito el colorido y la excentricidad gráfica de los clásicos. O sea, la alta tecnología al servicio de las bajas pasiones. Retroporno.

Continue [y/n]

A tope con lo rancio. Lo mejor de lo más clásico.

DARK VOID ZERO
Mitad remake, mitad promoción de *Dark Void*, Capcom se ha currado hasta una historia falsa con NES de por medio para este juego descargable de DSi.

LO RETRO ES MODERNO
El creador de *Fish Face*, del que hablamos del mes pasado, vuelve con el tremendo *Action Fist!*. Si te gustaba *Gunstar Heroes*, este es para ti. Pasen y vean en el siguiente enlace:
http://teknopants.com/games/actionfist/

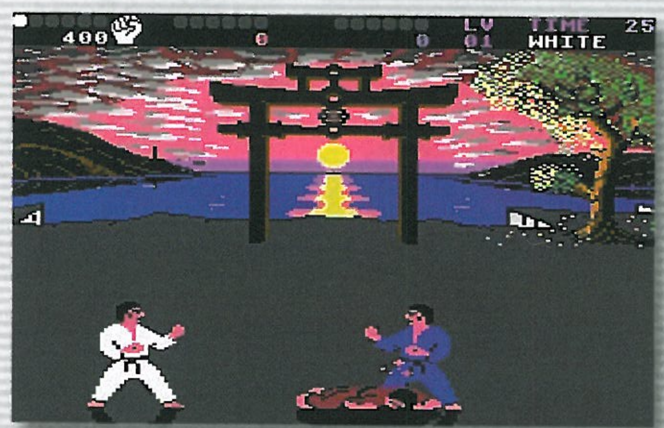
EL PASADO DE LA LUCHA

CASTAÑAS EN 8 BITS

Antes del huracán *Street Fighter*, los videojuegos de lucha tenían una cadencia muy distinta.

Tiene toda la lógica del mundo: los primeros videojuegos de lucha no podían ser, por limitaciones técnicas, el torbellino de trompazos en el que se convirtió el género gracias al éxito y la potencia jugable de *Street Fighter*. Esta característica en realidad benefició al género, que así arrancó de forma más reposada.

Y eso a pesar de que el primer clásico del género, *Yie-ar Kung Fu* (1985), era un disparate frenético, paródico, colorista y aún hoy divertidísimo y desafiante. Pero ese mismo año llegó a Commodore 64 *The Way of the Exploding Fist*, un sencillo juego de kárate con una mecánica y un diseño de los controles muy preciso. A rebufo de su éxito, también ese año, pero con una poderosa personalidad propia, apareció *International Karate*, un versátil simulador de combates marciales que depuró la oferta de *Exploding Fist* y le añadió versatilidad, unos decorados cosmopolitas y de enorme belleza (que inspiraron los combates alrededor del mundo de *Street Fighter*), una banda sonora que quitaba el hipo y una jugabilidad tranquila pero contundente. Su secuela, *International Karate +*, limó la mecánica y sumó un tercer luchador a los combates. El resultado, un peculiar arranque para el género que pronto se convertiría en sinónimo de espectáculo interactivo.







INTERNATIONAL KARATE + MARCÓ a una generación de videoluchadores

EL CAMINO DEL PUÑO QUE EXPLOTA

Unos sencillos movimientos de ataque y defensa, un grafismo modesto pero cuidado y un fervor por el detalle que iba de los decorados a los gritos y golpes digitalizados convirtieron a *The Way of the Exploding Fist* en un influyente clásico. Precisión y contundencia apabullantes.



> Avances

Los primeros vistazos de los juegos que vienen

360 HALO REACH

EL JUEGO MÁS ESPERADO DE XBOX 360

VUELVE EL SHOOTER POR EXCELENCIA

360

Halo Reach

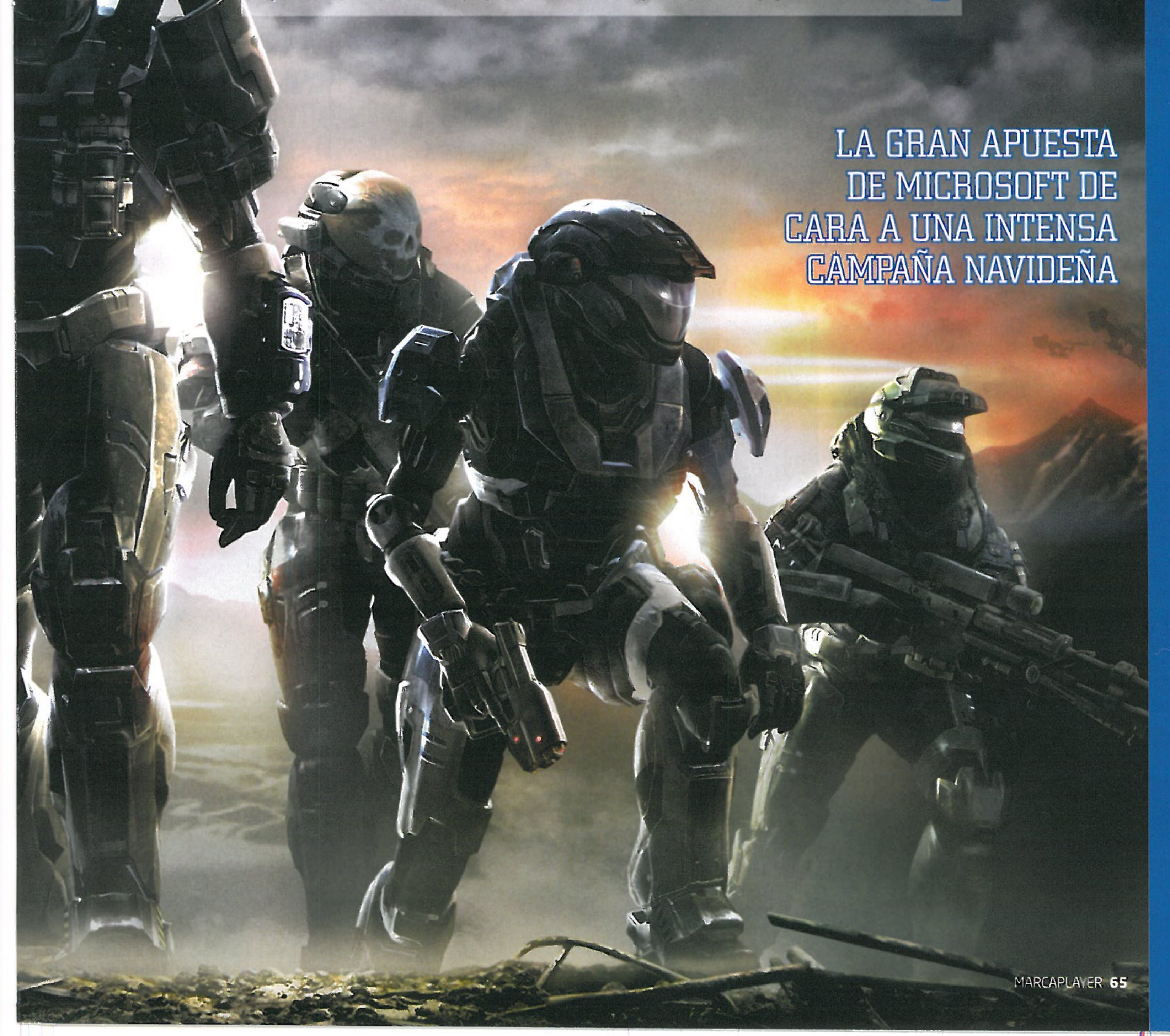
Género: **FPS**
Desarrolladora: **Bungie**
Editora: **Microsoft**
Lanzamiento: **Cuarto trimestre de 2010**
Jugadores: **Por confirmar**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Bungie se despide de *Halo*, la saga que les ha dado fama, con un canto del cisne que promete ser épico a la par que único. La nueva dirección de la compañía poco importa ya, aunque se alejan del abrazo protector de Microsoft con una solemne promesa, convertir a ***Halo Reach*** en el mejor juego de la saga y, por extensión, en la gran promesa para la próxima campaña navideña.

En esta ocasión el argumento se aleja de la historia del gran protagonista de la saga, el jefe maestro, para acercarse a uno de los puntos clave en la batalla entre la humanidad y El Pacto, la batalla de Reach. Podremos vivir en primera persona uno de los grandes desastres de la historia de este conflicto. Aunque ya sepamos el final de antemano, las sorpresas que nos aguardarán serán abundantes, empezando por el grupo de protagonistas que coparán el mayor tiempo en pantalla.

Son el Equipo Noble y se trata de un grupo de seis soldados Spartan, cada uno con sus propias personalidades y habilidades diferenciadas. Y será presumiblemente una de las novedades, ya que no encontraremos potenciadores diseminados por el mapa, sino que cada miembro del equipo tendrá su habilidad característica. Uno puede volar, otro corre deprisa, otro es capaz de crear un escudo protector durante unos segundos...

Por tanto viviremos esta nueva entrega de *Halo* de una manera completamente distinta a la que solíamos hacerlo con el Jefe Maestro. Es posible incluso que exista un modo cooperativo para seis jugadores a la vez. »



LA GRAN APUESTA DE MICROSOFT DE CARA A UNA INTENSA CAMPAÑA NAVIDEÑA


LA ESTÉTICA ORIGINAL de Halo será respetada hasta el más mínimo detalle.


EL COMBATE AÉREO PUEDE ser una gran adición para la mecánica de la saga.


LOS ROJOS VOLVERÁN A luchar contra los azules en sus apasionantes combates multijugador para 16 jugadores simultáneos.

La historia de este desarrollo comienza en el punto en que *Halo 3* fue lanzado a las estanterías, momento en el que en Bungie se dividieron en dos equipos. El primero encargado de *Halo: ODST*, el segundo ha estado desarrollando este *Reach*. La idea original era portar el motor gráfico y la experiencia de su predecesor a la nueva entrega, pero el equipo de desarrollo vió que necesitaba algo más para satisfacer a los jugadores y ahí comenzó a fermentar el germén del espectáculo audiovisual que resultara este título de Bungie. El mejor ejemplo de esto se ve en el conteo de polígonos de un rifle marine, que tiene mayor número de triángulos que todo un marine en el anterior juego de la saga. Eso es detalle y no lo que nos contaba nuestro abuelo en sus batallitas.

Otra parte importante de la experiencia es la concerniente a la inteligencia artificial, uno de los detalles que hizo destacar a los primeros juegos de la saga. En esta ocasión se ha tratado incluso de mejorar lo ya visto para ofrecer combates más abiertos y con mayores alternativas, a diferencia de los encuentros preprogramados que predominaban anteriormente.

Por supuesto, no podríamos dejar de hablar de un juego de la saga *Halo* sin hacer mención su extraordinario modo multijugador, que además en estos días está más de moda que nunca gracias a su beta abierta. Dicho evento comenzó el pasado 3 de mayo y dejará probar algunas de las características del sistema online de *Halo Reach* durante un tiempo limitado pero, de momento, indefinido.

El contenido de ésta es más que apetecible y permite a los jugadores probar cuatro mapas y varios modos de juego. Además da acceso el uso de nuevas armas y características de la próxima entrega de la saga de shooters por excelencia en lo que al mundo de las consolas de sobremesa se refiere.

De esta manera hemos podido observar que el sistema de clases se traslada



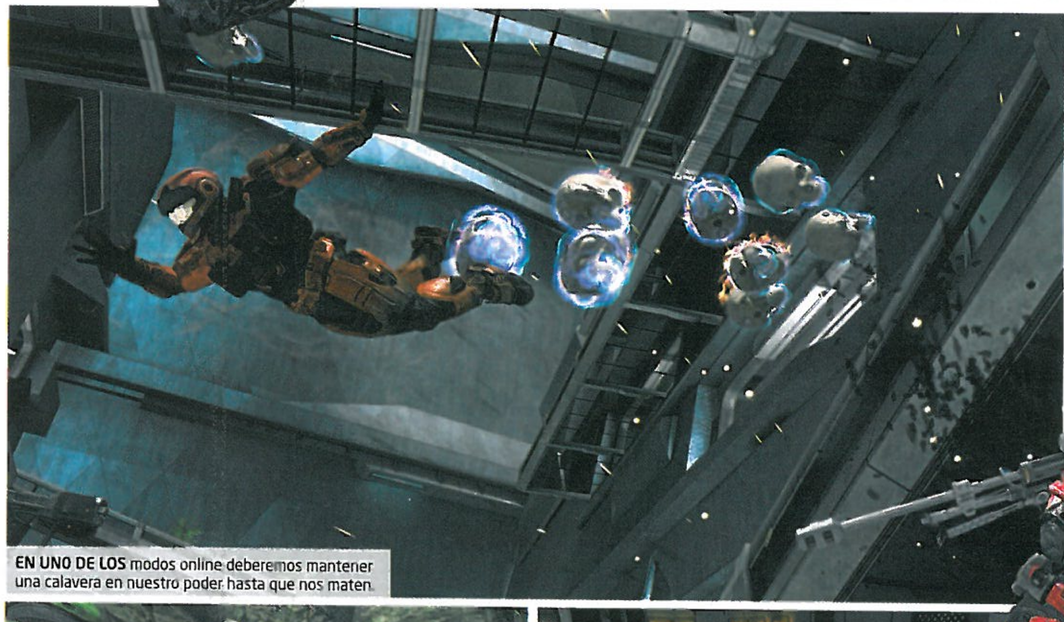
Ediciones

REACH PARA TODOS LOS GUSTOS

El futuro comprador de *Halo Reach* tiene que ser consciente de lo que va a encontrarse en las tiendas cuando se acerque a por su copia. Y es que Microsoft está preparando tres ediciones para su lanzamiento estrella. En primer lugar estará la normal, con un precio ya anunciado de 64.95€. Incluye, como no podía ser de otra manera, el disco de juego y el manual de instrucciones. Nada más, para algo es la versión más básica.

El escalón superior a este lo ocupa la edición limitada, que se venderá por 79.95€. Además del juego, ofrecerá una caja edición limitada, armamento exclusivo Elite para los modos online y el diario personal del Dr. Halsey, un personaje clave en el juego.

Finalmente el tope de gama el la edición Legendaria. Una joya de 129.95€ que incluirá una figura del Noble Team pintada a mano, una caja con forma de arsenal de la UNSC y una armadura Spartan especial para que lo flipen los demás en el modo multijugador online.


EN UNO DE LOS modos online deberemos mantener una calavera en nuestro poder hasta que nos maten.


CONTROLAR A ÉLITES DEL Pacto le da a la jugabilidad un valor añadido.que nos maten.


CON LA PERSONALIZA-CIÓN NO habrá dos jugadores iguales.

también al universo online de la saga, permitiéndonos seleccionar el tipo de soldado que queremos encarnar antes de cada reencarnación. Se añaden en este caso algunas opciones, puesto que en determinados modos de juego podremos seleccionar a soldados Élite de El Pacto. Estas unidades tienen un mayor tamaño y también una resistencia superior a los Spartan humanos. Una dualidad que notaremos especialmente en las modalidades por objetivos, con dos bandos defendiendo o atacando determinados puntos del mapa.

Las armas también han sufrido un severo retoque, con algunas nuevas inclusiones (rifle DMR, rifle de impulsos, lanzagranadas nuevo, etc...), remodelaciones de antiguos artilugios y algún que otro retorno de las primeras entregas de la franquicia.

La jugabilidad en esta ocasión pretende ser mucho más vertical que en anteriores ocasiones, contando cada uno de los mapas con varios niveles de altura que obligarán a los más hábiles a aprender nuevas rutinas de ataque para permanecer en lo alto de las clasificaciones de Xbox Live.

Habilidades

ELIGE TU HÉROE

Durante la beta se han podido observar algunas de las habilidades de los personajes en el modo multijugador. Todas ellas se gastan al ser usadas y necesitan recargarse poco a poco (aunque no tardan demasiado). Dependiendo de los modos de juego, las armas de cada pack difieren del resto. Podremos esprintar durante un corto periodo de tiempo, volar, ser invulnerables mientras permanecemos inmóviles, volvernos invisibles a la vista y al radar enemigo e incluso saltar lateralmente para esquivar los disparos enemigos. El dominio de cada una de estas habilidades es la clave para el multijugador, igual que lo será el equilibrio entre los miembros del equipo en cada mapa.

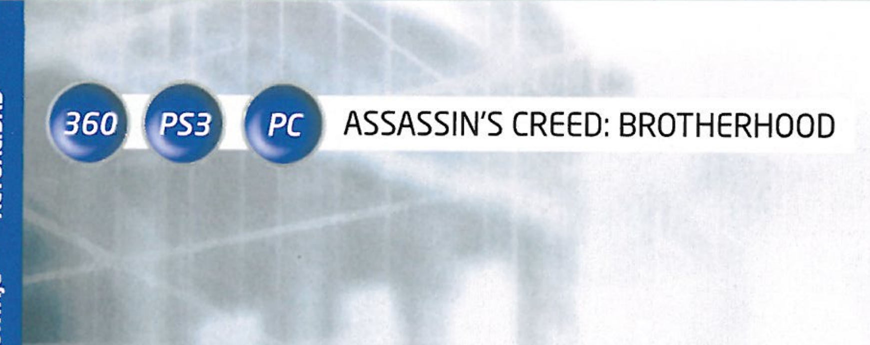


LOS MAPAS MULTIJUGADOR TENDRÁN siempre varias alturas en las que combatir.

Para el final nos dejamos un detalle que los chicos de Bungie han sabido extraer de los últimos juegos de acción online. Nos referimos a la personalización del personaje a través de puntos de experiencia otorgados después de cada partida jugada. La nota diferenciadora en este caso es que al avanzar iremos desbloqueando accesorios para tunear nuestra armadura, no armas ni tampoco habilidades. Y es que un poco de vanidad nunca le viene mal a nadie.

Halo vuelve en la mejor de sus formas y parece que de verdad éste puede ser el título definitivo de la saga. ■

POR MÉRITOS PROPIOS, UN FUTURO IMPRESCINDIBLE



ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

EL ASESINO SE QUEDA EN EL RENACIMIENTO

Vuelve Ezio, esta vez convertido en un líder que quiere acabar de una vez por todas por los templarios. No estará sólo. Toda la organización asesina de Roma le ayudará.

El anuncio de *Brotherhood* nos ha sorprendido a todos. Esperábamos para dentro de unos cuantos meses, bastantes, que se dijera algo de *Assassin's Creed 3* y ya había rumores acerca de qué momento histórico reviviríamos con Desmond.

Sin embargo, Ubisoft ha decidido sacarle más rentabilidad a Ezio y su historia renacentista, que esta vez le llevará a Roma después de los sucesos de Florencia y Venecia.

La vuelta de los Borgia

El hilo principal de la trama se mantiene, con el enfrentamiento entre Templarios y Asesinos como hilo conductor de la saga. Y de nuevo, los líderes templarios vuelven a ser españoles. Regresa el papa Alejandro VI (Rodrigo Borgia), aunque ahora tiene muchísima más presencia su hijo César, aún más despiadado y el mayor reto al que se ha enfrentado nuestro protagonista. Pero no estará solo. Ezio ha pasado de ser un aprendiz de asesino a convertirse en una leyenda, un líder admirado y temido dentro de la Hermandad de los Asesinos. Su misión, reconstruir la organización secreta en el corazón de la fortaleza templaria: Roma.

En una entrevista, Vincent Pontbriand, productor de ***Assassin's Creed Brotherhood*** (*ACB*) dijo que "igual que en los juegos anteriores de la franquicia, queríamos asegurarnos de que elegíamos un momento clave de la historia, un lugar significativo, con dinamismo, renovado..." En

BROTHERHOOD SERÁ UNA RENOVACIÓN DE AC2 CON UNA TRAMA NUEVA, MEJORAS JUGABLES Y MODO MULTIJUGADOR

esa época, Roma está pasando de ser una ciudad pobre a convertirse en el centro del mundo. Atesora el mayor poder religioso del planeta y es una de las urbes más potentes políticamente. "A principios del siglo anterior, Roma no había entrado aún en el Renacimiento y estaba por detrás de ciudades como Florencia y Venecia. Y en *ACB*, Ezio tendrá un papel importante al llevar el Renacimiento a Roma."

Lo llevará en términos parecidos a lo que consiguió con su ciudad natal, la villa de Monteriggioni, en *AC2*. Al principio de la historia, Ezio viaja a Roma para pedirle ayuda a los Asesinos. La ciudad es pobre y la corrupción política se respira en todas las calles y plazas. Sin embargo, gracias a nuestras inversiones irá prosperando. Seremos una especie de Robin Hood que colaborará en la llegada del Renacimiento a la ciudad eterna.

Trabajando en equipo

Con tan poco tiempo desde el lanzamiento de *AC2*, lo más probable es que en términos tecnológicos el juego no haya cambiado prácticamente nada. Manejaremos a un Ezio similar, con controles muy parecidos y que realiza acciones que nos sonarán mucho. Pero, para contrarrestar una posible monotonía derivada de un simple cambio argumental, en *ACB* se están incluyendo añadidos relevantes en la jugabilidad. Como líder de la hermandad, Ezio cuenta ahora con la posibilidad de recibir apoyo de los miembros de su organización. Tendremos que reclutar a nuevos asesinos, mandarles a hacer pequeños encargos para que ganen experiencia y equiparles con las armas que consideremos oportunas. Cuando no están cumpliendo misiones, podrán ayudar a Ezio con sus objetivos, y su equipo, obviamente, influirá en su manera de atacar. Si necesitamos que nos cubran una retirada, será interesante que nos ayuden desde lejos con ballestas. Si lo que nos urge es un ataque más frontal, igual nos conviene más que estén equipados con espadas. »

360 PS3 PC

Assassin's Creed: Brotherhood

Género: **Acción/Aventura**
Desarrolladora: **Ubisoft Montreal**
Editora: **Ubisoft**
Lanzamiento: **Cuarto trimestre de 2010**
Jugadores: **Por determinar**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

VERDUGOS, CORTESANAS, MERODEADORES... CADA personaje del multi tendrá sus propias características.


PODREMOS ELEGIR CON QUÉ armas equipamos a nuestros aliados en función de las necesidades del momento.


NO ESPERAMOS UNA MEJORA gráfica notable, ha pasado muy poco tiempo desde el lanzamiento de AC2.


AUNQUE NORMALMENTE IREMOS A pie por la ciudad, ahora no tendremos que dejar a nuestro caballo en la puerta.

» En el control más directo sobre Ezio resalta un pequeño cambio en la dinámica de lucha para "que sea el jugador el que tome la iniciativa", según Patrick Plourde, diseñador principal. Atacar primero será más importante para eliminar a tu rival, y se han añadido "nuevos movimientos y mecánicas de lucha: patadas, combos, rango de enfrentamiento, ataques cuerpo a cuerpo..."

El multijugador

La otra gran novedad jugable es que, por primera vez, un *Assassin's Creed* va a contar con juego online. Habrá varios modos multijugador aunque sólo se ha desvelado uno, Se Busca. Éste gira en torno a la idea de cazador y presa. Tendrás en cada partida un objetivo al que matar, y a su vez otro tiene que matarte a ti, obviamente con todas las habilidades propias de un asesino. El vencedor será aquel que haya conseguido el mayor número de puntos en función de las veces que hayas matado o te hayan matado, el estilo del asesinato...

En cuanto a los personajes que manejaremos, no serán ni Altair, ni Ezio, ni nada parecido, sino que se han creado unos específicos para este modo. Stephane Baudet, director creativo del modo multijugador afirmó que "el reto era crear varios personajes carismáticos que pudieran funcionar como asesinos creíbles en el Renacimiento italiano. Empezamos por extraer personajes normales de la historia de las ciudades y los transformamos en verdaderos asesinos cuando están en acción". Habrá verdugos, médicos, cortesanas, sacerdotes... Cada uno cuenta con un arma especial (igual que Ezio y Altair tenían las dagas secretas) y además se podrán personalizar tanto las habilidades como el equipo de cada uno para añadir un toque estratégico.

ACB no será la tercera parte de la saga, sino una renovación de *AC2* con nueva trama, multi y cambios jugables. Ezio Auditore volverá antes de estas navidades y el juego promete ser, al menos, tan bueno como el segundo. ■

Argumento multijugador

LAS PRUEBAS DE ABSTERGO

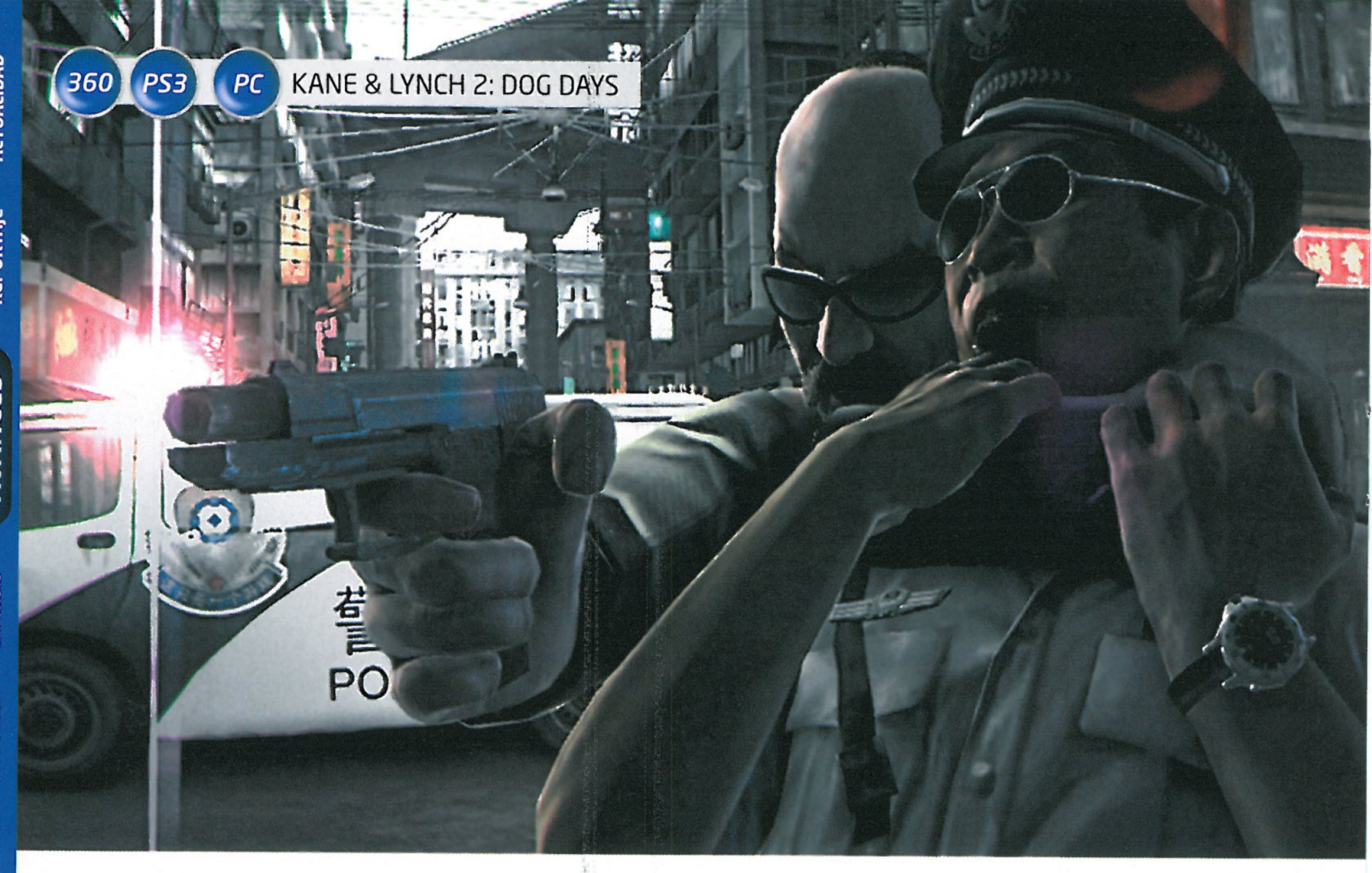
Como se pudo ver en *Assassin's Creed 2* durante la huida de Desmond de las oficinas de Abstergo, la compañía estaba construyendo un gran complejo de máquinas Ánimus. En él se entrenan los templarios en el arte de matar que llevan a cabo los asesinos, con todas sus habilidades. Un programa de entrenamiento con recuerdos de asesinos se carga en la memoria del sujeto y así el templario, es decir, nosotros, puede entrenarse en el mundo en el que vivió Ezio.
En cuanto a los mapas, Ubisoft dice que son "una interpretación de Abstergo de lugares históricos con el propósito de entrenar a su gente". Es decir, que serán limitados, entre otras cosas porque con una ciudad entera por explorar se haría tediosa la búsqueda de nuestro objetivo. Aunque, eso sí, el tamaño variará en función del número de jugadores presentes en la partida. Ah y, además de en Roma, jugaremos también en otras zonas nuevas como San Donato, o conocidas como Florencia.




LA CIUDAD PRINCIPAL SERÁ Roma, pero también visitaremos algunos pueblos como San Donato.


HUIR Y PERSEGUIR SON los elementos principales en los que se asienta el modo multijugador.


ROMA ES LA CIUDAD más grande vista en un Assassin's Creed. Y posiblemente la más sobrecogedora.



DOS CRUELES ASESINOS EN LA CIUDAD DEL PECADO

La secuela de *Kane & Lynch* llega más brutal y sangrienta que nunca, una nueva aventura de esta pareja de delincuentes contada a modo de reality show televisivo.

Aunque la prensa y los aficionados nos dedicamos a destacar sus carencias, hay que reconocer que el lanzamiento de *Kane & Lynch* hace unos años nos sorprendió a todos. Y es que las peculiares personalidades de sus dos protagonistas se hicieron un hueco en nuestros corazoncitos. Por eso andábamos impacientes por echar un vistazo a su secuela, y gracias a IO Interactive y Koch Media, hemos podido ver y jugar dos de sus frenéticos niveles.

Como ya habíamos destacado en un temprano artículo sobre el juego hace unos meses, lo más sorprendente de esta nueva entrega es su diseño y ambientación. Los desarrolladores han intentado darle un toque televisivo al juego, por lo que parece que estás viendo la acción a través del visor de una cámara, al más puro estilo de un reality show televisivo en riguroso directo.

El resultado es sencillamente espectacular y, sobre todo, muy original. El primer nivel en el que tuvimos ocasión de comprobarlo comienza con los dos protagonistas en el asiento trasero de una limusina y la cámara, como si se tratase de una cámara oculta, muestra un plano imposible tirada en el asiento trasero, enfocando al interlocutor de ambos delincuentes. Todo es muy apacible hasta que un coche choca contra la limusina y comienzan a volar balas fuera y dentro del coche.

Como ya sabíamos, en esta secuela toca manejar a Lynch, el más loco de los dos protagonistas, y lo hacemos inmediatamente después de que éste salga del coche. La cámara se coloca detrás como si estuviera en el hombro de un cámara imaginario y tiembla, pega saltos cuando corremos, se desenfoca, toma extraños enfoques fruto de las prisas y hasta pixeliza la imagen en ocasiones, como si hubiese interferencias en su señal digital.

A los movimientos de la cámara se unen otros recursos muy originales, como el color oscuro y la trama televisiva que inunda

Salpicando a la cámara

EL JUEGO COPIA LA ESTÉTICA DE LOS VIDEOS DE YOUTUBE

A l equipo de diseño del juego se les ocurrió que una imagen parece mucho más realista si, en vez de mostrarla de manera directa, aparece a través de una pantalla de televisión. Nuestra cultura televisiva, los reality shows y los fragmentos de realidad que consumimos a través de Youtube son los referentes artísticos de este juego. Los diseñadores de IO Interactive consumieron muchos vídeos de este estilo para construir esta nueva imagen. Vídeos de peleas callejeras grabados por aficionados y colgados en Youtube o escenas de reality shows estilo COPS o Callejeros mezcladas con escenas de acción sacadas de películas como Collateral o la Jungla de Cristal. Esto fue 'la Biblia' para el equipo de arte y luego ellos mismos grabaron videos en este estilo en cientos de localizaciones de Shangai. Estas pequeñas grabaciones, cámara al hombro y con encuadres forzados y hasta desenfocados, les ha servido para tener material de sobra a la hora de generar los escenarios y para copiar esa sensación de videoaficionado que desprende el juego.











Kane & Lynch 2: Dog Days

Género: **Acción**
Desarrolladora: **IO Interactive**
Editora: **Koch Media**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Lanzamiento: **27 de agosto**



EL NUEVO SISTEMA DE coberturas funciona a las mil maravillas.



COMO EN EL PRIMER juego, en muchas ocasiones necesitaremos la colaboración de nuestro colega.

AHORA NOS TOCA METERNOS EN LA PIEL DE LYNCH, EL MÁS LOCO DE LOS DOS PELIGROSOS EX-CONVICTOS

la imagen, los efectos ópticos que provocan los focos y lo más sorprendente: el efecto que pixeliza trozos de la imagen a modo de censura. Cuando disparamos en la cabeza a algún enemigo, podemos intuir el espectáculo dantesco de su cabeza reventada, pero sólo intuirlo, porque aparece una zona de pixels que lo oculta. Y este efecto no se ha aplicado para rebajar la calificación por edades del juego, -el título tiene un PEGI de +18 completamente justificado- sino para seguir aumentando esa sensación de retransmisión televisiva, de dura realidad demasiado fuerte para aparecer, sin censura, por televisión.

En cuanto a la jugabilidad, pudimos comprobar los cambios en el sistema de cobertura que han aplicado al título. En este nivel, con Lynch en medio de una autopista rodeada de sicarios que quieren acabar con su vida, vimos cómo el protagonista podía utilizar cualquier coche para refugiarse de los disparos. Al más puro estilo *Gears of War*, Lynch se pega a cualquier cobertura pulsando un botón y se asoma para disparar de forma automática. Podemos abandonar la cobertura pulsando el mismo botón o saltar a una cobertura cercana para cambiar nuestro ángulo de tiro. Nuestro objetivo en el nivel es intentar proteger al capo en cuestión, eliminando a decenas de sicarios enemigos y policías por las calles de Shangai.

Aparte del realismo brutal del nuevo diseño y la nueva imagen del juego, destaca lo frenético e imprevisible de sus niveles. Y es que se nota que ahora es Lynch el personaje que lleva las riendas de la acción. Eso sí, siempre tendremos detrás al bueno de Kane, más frío y calculador, que no dejará de insultarnos e increparnos por nuestras locas decisiones.

En el segundo de los niveles que pudimos ver, y en este caso probar, los dos protagonistas comen en un restaurante y sufren una emboscada a traición, »



LOS ESCENARIOS MUESTRAN LA ciudad de Shangai muy viva.



DISPARA ANTES DE QUE te den el tiro de gracia.

LA SECUELA CORREGIRÁ LAS PEGAS DEL PRIMER TÍTULO

LA IMPREVISIBLE PERSONALIDAD DE Lynch marca el devenir del juego.

Modos multijugador
POLICÍAS Y LADRONES A LA GRESCA

Como ocurría con el primer título, en cualquier momento del juego un segundo jugador puede pasar a controlar al segundo asesino, en este caso a Kane. Pero la novedad de esta segunda entrega es que este modo cooperativo también puede ser online. Además del obligado modo cooperativo, los chicos de IO Interactive aseguran que los modos multijugador van a ser otro de los puntos fuertes del juego. Es verdad que ya con el primer juego nos sorprendieron con algunos modos online realmente interesantes, como aquellas batallas policías contra ladrones (este modo en el nivel del robo al banco era simplemente magistral). Todos aquellos modos prometen aparecer muy mejorados y con algún modo completamente nuevo como propina. Estamos deseando descubrirlos.

EN CUALQUIER MOMENTO SE puede jugar en modo cooperativo, y online.

y el local se llena de policías que quieren liquidarlos. En medio del tiroteo comprobamos lo sencillo e intuitivo del sistema de coberturas, un sistema más fino de apuntado y un entorno completamente interactivo. Disparamos a una pared de madera y la destrozamos, acabando con el policía que se ocultaba detrás. Pero no es fácil, ya que la IA parece muy depurada. Los enemigos se esconden, buscan coberturas de manera muy inteligente y hasta rodean el escenario para cazarte por la espalda. Cuando esto ocurre, Lynch cae al suelo medio herido y la pantalla se llena de sangre, pero aún desde el suelo tenemos ocasión de disparar a nuestro verdugo y acabar con él. Así, podemos recuperarnos y seguir al lío. Las siguientes escenas corren por las estrechas y atestadas calles de Shangai, eliminando enemigos a cada paso.

El par de niveles que tuvimos ocasión de probar nos deja sin aliento y con un buen sabor de boca. Además, sabemos que a la campaña del juego se puede unir un segundo jugador en cualquier momento, para manejar a Kane, tanto offline (con un segundo mando) como a través de la conexión a Internet. Y a este modo cooperativo se le unirán los modos multijugador de la primera entrega, mejorados y con nuevas sorpresas. ¿Recordáis aquellas batallas policías contra ladrones de la primera entrega? Pues promete mejorar, y mucho. ■


PULSA UN BOTÓN Y el juego te muestra dónde hay armas para recoger.


PARECÍA QUE SHANGAI SERÍA un retiro tranquilo. Se equivocaban.



A PARTIR DEL 4 DE JUNIO

ROOMS

:the main building



SI TE GUSTAN LOS RETOS MENTALES

¿TE ATREVES CON LOS CIEN MISTERIOSOS PUZLES DE ROOMS?

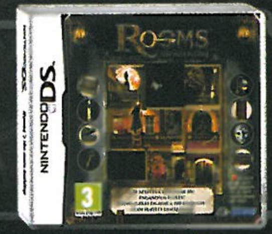
YA PUEDES DESCARGARTE UNA DEMO DESDE EL **Canal Nintendo** DE **Wii**



NINTENDO DS







www.nintendo.es

360 PS3 PC BRINK

¿REVOLUCIÓN? SÍ, PERO SIEMPRE EN COMPAÑÍA

Una de las grandes sorpresas del pasado E3 de Los Ángeles se muestra de nuevo para demostrar que aquello no era un espejismo. Ante nosotros un nuevo candidato a shooter del año.

Hace ya casi un año os apuntamos a este título de Splash Damage como una de las grandes sorpresas de la mayor feria del ocio interactivo. Sus armas eran un desarrollo sólido, apoyado por un modo cooperativo para ocho jugadores, dos campañas y apartados técnico y sonoro a la altura de su profundidad jugable. En resumidas cuentas, se trataba de un proyecto candidato a ser juego del año.

Ahora hemos tenido oportunidad de volver a echar un vistazo a *Brink* y las expectativas, que ya de por sí eran altas, no sólo se han cumplido, sino que han aumentado. Y es que hemos podido observar cómo una a una las promesas del estudio desarrollador se han plasmado en realidades en el mundo creado específicamente para la ocasión, el Arca.

La primera, y más relevante a ojos del jugador, es la dualidad argumental. Podremos vivir la historia desde el lado de las fuerzas de seguridad o de los rebeldes, siendo completamente distintos los hecho narrados y permitiendo además que hasta 7 jugadores se unan a nuestra partida para sustituir a los personajes controlados por la IA del juego. Se trata de un verdadero festín de plomo en el que los jugadores tendrán que cooperar y combinar las clases de sus personajes hasta lograr los objetivos que ellos mismos elijan.

De ahí otro de los atractivos de este título, una historia más flexible que la columna de una gimnasta. Podremos elegir en todo momento qué misión llevar a cabo, siendo nuestra experiencia completamente distinta de la de otros jugadores por factores como el tiempo de juego, localización dentro del mapa o elecciones previas durante la historia. Casi como un sueño hecho realidad para muchos de los amantes de los juegos de acción en primera persona.

La clave para hacer esto realidad es un sistema de clases que deberemos hacer evolucionar y que depende enteramente



LAS FUERZAS DE SEGURIDAD en pleno esfuerzo por contener una revuelta.



TECNICAMENTE BRINK ES UNO de los juegos más sorprendentes de este año.




Brink

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Splash Damage**
Editora: **Bethesda**
Lanzamiento: **Otoño de 2010**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos



NUNCA ESTAREMOS SOLOS EN el campo de batalla.

UNO DE LOS TAPADOS QUE APUNTA A CONVERTIRSE EN OBRA MAESTRA CON CADA DETALLE NUEVO QUE SE REVELA DE SU JUGABILIDAD



PERSONALIZA CADA DETALLE DE tu personaje.



Entrevista

EDWARD 'BONGOBOY' STERN

El diseñador jefe de *Brink* nos dedicó unos minutos durante los que nos aleccionó sobre algunas de las bondades de su juego. Según Edward, "*Brink* es la evolución de la idea que tuvimos con Enemy Territory de incluir puntos de experiencia. En nuestro siguiente juego metimos componentes de rol. Ahora veremos niveles de personalización extremos sumándose a la fórmula."
Y prosigue, "no hemos querido conformarnos con lo que ya existía en este género. El mejor ejemplo lo vemos en el sistema de control. Desde *Quake 3* no se ha avanzado en este aspecto. Por eso hemos mejorado la movilidad y las posibilidades. Así se mejora la inmersión en el juego".

del jugador desde el primer momento. La primera elección es precisamente la más determinante, la complexión de nuestro soldado. Eligiendo ser delgado seremos ágiles y rápidos, pudiendo ejecutar piruetas más típicas del parkour que de un juego de acción. La máxima en este caso es "si puedes hacerlo en la realidad, puedes hacerlo en *Brink*." El extremo contrario son los soldados pesados, que pueden cargar con armas de gran calibre pero son más lentos y de mayor tamaño.

Esta elección cambia la manera de jugar al título, pero no es la única decisión a tomar. También podremos modificar el aspecto del personaje hasta extremos nunca vistos en un juego de acción (compartiendo además alter ego entre los modos online y offline), ajustar las habilidades que usaremos en combate e incluso personalizar las armas que tendremos equipadas. La manera de conseguir estas mejoras será mediante la consecución de misiones de todo tipo, donde se nos recompensará con créditos para gastar en estos menesteres.

El último ingrediente a añadir serán las partidas competitivas de ocho contra ocho, en misiones inspiradas en el modo historia, aunque no se han revelado detalles sobre su funcionamiento o la integración con el modo para un jugador. En resumidas cuentas, el sueño húmedo de los amantes de los shooter subjetivos. ■



PARKOUR Y DISPAROS A tutiplén es la propuesta.

PC ARMA II: OPERATION ARROWHEAD



MÁS SIMULACIÓN MILITAR DE VERDAD

Pues sí. Si llevar el puñetero helicóptero y el avión de despegue vertical se te dio casi tan mal como a nosotros, ¡no puedes dejar pasar esta oportunidad!

Somos conscientes que *ArmA II* fue uno de los títulos mejor valorados por esta revista. Su planteamiento simulacionista de la acción militar y su libertad de acción, nos cautivó gratamente. Es por ello que recibimos con entusiasmo la versión beta de su expansión independiente —no será necesario el título original para disfrutar de este *Arrowhead*.

En primer lugar, destaca el radical cambio de escenario: del paisaje costero y frondoso de Chernarus pasamos a un desierto inspirado fielmente en el país asiático de Afganistán, aquí denominado Taikistán. Según los desarrolladores, la topografía ha sido extraída del mencionado país, y dispondremos de 160 kilómetros de geografía explorable, basada en capturas reales. Y precisamente por su particular orografía, aquí ya no valen las estrategias aprendidas en el título original; las grandes extensiones de terreno baldío nos obligarán a buscar las pocas zonas de cobertura para asegurar nuestro avance. Al mismo tiempo dispondremos de una gran cantidad de nuevas armas, muchas de ellas de largo alcance y, por supuesto, de los vehículos.

El tutorial, o campo de entrenamiento, es algo más corto que en *ArmA II*, permitiendo familiarizarnos con los nuevos detalles de jugabilidad que *Operation Arrowhead* ofrece. El uso de vehículos estará algo más limitado en el campo, aunque siempre podemos subir a cualquiera, sobre todo a la hora de intentar el área de pruebas, donde tendremos a nuestra disposición hasta 300 nuevas unidades, armas y vehículos de las distintas facciones.

Como ya estamos habituados, el uso de unidades aéreas: helicópteros y aviones, será el más complejo.

Técnicamente, *ArmA II: Operation Arrowhead* mejora lo ya visto hace un año y refuerza el

Multijugador

SALVA A LA HUMANIDAD

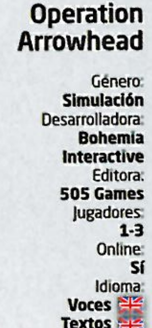
El modo multijugador ha sido potenciado incluyendo el modo cooperativo de la campaña principal para hasta 3 jugadores. Tiene que ser una gozada —el modo no está activo en la beta— disfrutar de la campaña con actores reales como compañeros. Los mapas independientes aceptarán hasta 50 jugadores en red y, una de las exigencias de la comunidad será tenida en cuenta. Todo el material creado para el *ArmA II* original funcionará también en el multijugador de *Operation Arrowhead*.
Aparte, pensando también en la comunidad, el editor de mapas ha sido completamente remodelado y potenciado.



EL CAMBIO DE ENTORNO incluye también varios kilómetros de zonas urbanas.



LA HISTORIA ENFRENTA AL ejército americano con las milicias locales afga..., perdón, takesas.



PC

Arma II: Operation Arrowhead

Género: **Simulación**
Desarrolladora: **Bohemia Interactive**
Editora: **505 Games**
Jugadores: **1-3**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

EL TÍTULO ESTÁ AHORA OPTIMIZADO PARA PCS CON MICROS MULTINÚCLEO



SI ERES CAPAZ DE recoger a todos tus hombres a la primera, avísanos.







EL USO DE DISTINTOS vehículos con un marcado carácter simulacionista, es una de las tónicas generales de la saga.

rendimiento sobre micros multicore. En nuestras pruebas, y tratándose de una beta a la que le faltan dos meses para verse finalizada, un Core i7 920 y una 5870 de 1Gb, pudieron perfectamente con las características gráficas a tope y a altísima resolución —2560x1400—. Bohemia Interactive parece haber resuelto los problemas de rendimiento que algunos usuarios encontraron en el título original, no exento de parches posteriores a su publicación. Al mismo tiempo, la calidad del modelado y las texturas, amén de una cuidada iluminación, generosa en HDR y que aprovecha la propia zona geográfica para crear efectos de luz solar muy conseguidos, además de destellos y deslumbramientos.

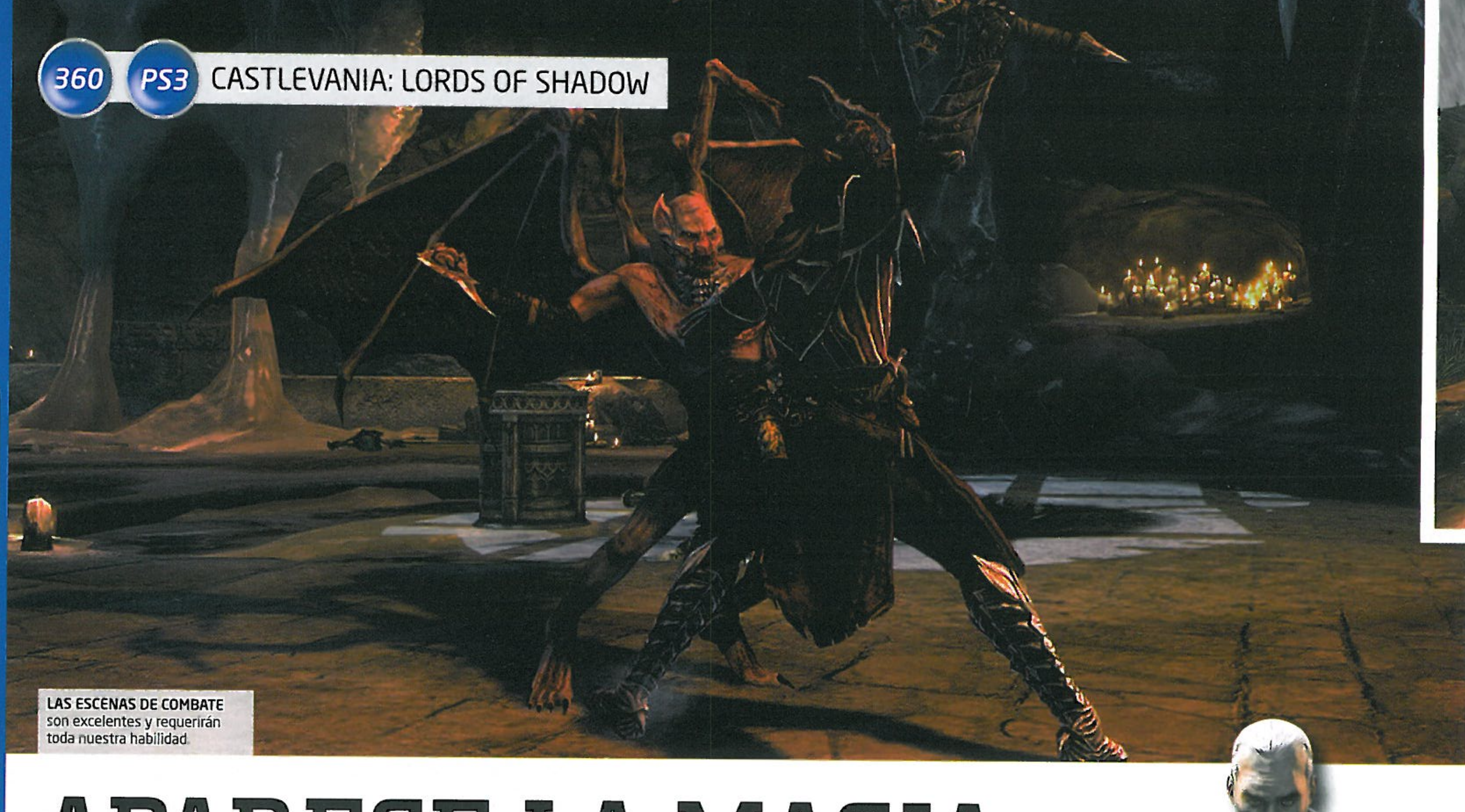
Una de las ventajas manifiestas de *ArmA II: Operation Arrowhead* es su no linealidad. A pesar de que existe una línea argumental clara, ésta se muestra más bien a modo de objetivos, ofreciendo estos varias opciones a la hora de plantear su resolución. Además, el carácter no instanciado de las respuestas de los enemigos convierte a cada partida a *ArmA II*, en una experiencia ligeramente diferente, pudiendo resolver la campaña de múltiples formas. Además, la propia narración variará, dependiendo de nuestros actos.

Lo visto hasta el momento, nos invita a pensar que nos encontramos ante otro gran *ArmA II*, con mejor rendimiento, una historia nueva mucho mejor conducida que en su predecesor, más armas, mayor jugabilidad y además, que estará muy pronto en manos de la ingente comunidad de 'modders' que disfrutan de una saga que, si te gusta el género, no puedes dejar de darle una oportunidad: El que sea jugable de forma independiente, nos parece una idea muy acertada. ■



NADA COMO UN BUEN tanque para recorrer terreno desértico hostil por la mañana.

360 PS3 CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW



LAS ESCENAS DE COMBATE son excelentes y requerirán toda nuestra habilidad.

APARECE LA MAGIA DEL MATAVAMPIROS

El secretismo con respecto al nuevo *Castlevania: Lords of Shadow* es absoluto. Por suerte, hemos viajado a Londres para ver los progresos del juego y el resultado es absolutamente espectacular.

Acostumbrados a una filosofía de *Castlevania* en la que primaban las dos dimensiones y una estética poco atractiva en Europa y Estados Unidos, este *Castlevania* se carga una herencia de 25 años e introduce una visión mucho más realista, sucia y que lo acerca a otros juegos de esta época en los que los gráficos tienen un peso definitivo sobre el resultado del juego. Este *Castlevania* ofrece una versión mucho más occidentalizada con la intención de que los jugadores actuales redescubran una licencia clásica algo dejada de lado en los últimos tiempos. Y es que, al final, el juego, por muy realista que trate de ser, nos coloca en el papel de un guerrero, Gabriel, enfrentándose a todo tipo de criaturas sobrenaturales. Ese sigue siendo el alma del juego: los vampiros, los monstruos, los castillos y toda esa estética de fantasía gótica.

Las comparaciones de *Castlevania: Lords of Shadow* con *God of War* han sido constantes, pero es hora de decir que dicha comparación deja de tener base cuando ves la jugabilidad de ambos títulos. Mientras que el juego de Sony se basa en combos y más combos, *Castlevania* fija su género en una

EN DETERMINADOS MOMENTOS DEL juego, Gabriel irá acompañado.

Desbloquea

20 HORAS PARA EL 100%

Uno de los objetivos de Konami con este título es llegar a una audiencia lo más amplia posible. Para los jugadores exigentes, este *Lords of Shadow* permite revisitar escenarios anteriores (a través un mapa interactivo como el de los *Castlevania* originales) y llegar a obtener el 100% de objetos y habilidades ya que se marca dónde se encuentran. Existe un listado con todos los objetos y habilidades que se han dejado atrás y marcan su posición para que podamos volver. En ocasiones, son objetos o habilidades imprescindibles para obtener otros objetos. Un jugador puede terminar el juego al 100% en unas 15 ó 20 horas.



LOS ESPECTACULARES ESCENARIOS ESTÁN llenos de guiños a juegos anteriores.

PS3

Castlevania: Lords of Shadow

Género: **Acción/Plataformas**
Desarrolladora: **Mercury Steam**
Editora: **Konami**

Fecha de salida: **Sin confirmar**
Jugadores: **1**
Online: **Sin confirmar**

ACCIÓN, PLATAFORMAS, PUZLES Y COMBATES QUE LO HACEN PARECERSE MÁS A UN *UNCHARTED* QUE A UN *GOD OF WAR*

especie de deriva entre acción, plataformas, puzzles y combates que, exagerando, casi lo llevarían a parecerse más a un *Uncharted* que a un *God of War*. Las cámaras fijas están ahí, los escenarios espectaculares también, incluso existen 'titanes' a modo de niveles vivos como en *God of War*, pero el foco de ***Castlevania Lords of Shadow*** es mucho más calmado, más tranquilo y mucho más dirigido a las fases de plataformas. De ahí que se haya optado por un sistema de cámaras fijas que permitan ver por dónde transcurre el nivel y cual es el siguiente paso que se debe dar.

Magia: Luz vs Sombras

El combate estará presente en todo momento en el juego. No en vano se podrá llevar, además del arma principal de Gabriel, la Cruz de combate, hasta cuatro armas secundarias que elegiremos a través del pad digital. Con un movimiento de ataque directo, un ataque de largo alcance y un contraataque que funciona cuando hacemos el bloqueo de un ataque enemigo, Gabriel no tendrá suficientes opciones para progresar, por eso se ha creado un sistema de magias que ayuda a configurar diferentes tipos de combos. Existen dos tipos de magia en ***Lords of Shadow***, la de la Luz y la de las Sombras, cada una de ellas con un repositorio diferente. Para obtener orbes de magia, Gabriel debe golpear a los enemigos sin ser abatido, con lo que una barra inferior, la 'focus bar', se irá llenando y una vez esté al máximo, cada golpe sobre un contrario se convertirá en orbes de magia neutra. Será el jugador el que, en función de sus gustos o necesidades, irá rellenando un repositorio u otro (con los dos gatillos). Mientras que la magia de la Luz le servirá para hacer conjuros de salud y curas, la magia de las Sombras servirá para crear combos más poderosos en ataque. Por supuesto, un arma secundaria como el agua bendita combinada con magia de la Luz se convertirá en un objeto infalible para curar.

Todo apunta a que el lanzamiento de ***Castlevania: Lords of Shadow*** quede fijado para el final del verano o principio del otoño, para entonces los fans de la saga habrán encontrado suficientes referencias que les hagan 'volver' a su juego. Los que no la conocían seguro que ya están enganchados a esta espectacular historia de vampiros. ■

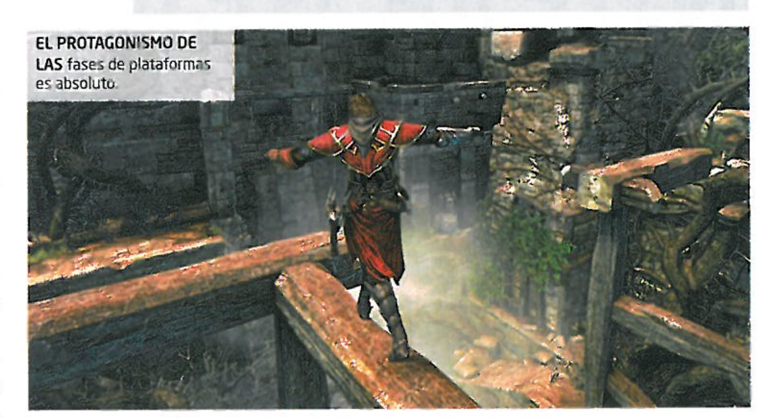




Una historia nueva

¿GABRIEL QUIÉN?

Un cuarto de siglo de enfrentamientos entre la familia Belmont y Drácula en los diferentes *Castlevania* desaparecen en esta entrega. En *Castlevania Lords of Shadow*, se presenta a un nuevo personaje, Gabriel, del que sólo sabemos que está tremendamente dolido por la muerte de su esposa a la cual intenta recuperar encontrando una máscara que la devolvería a la vida. Por no dejar de lado a los fans, aparecerán muchos personajes y objetos que vienen de títulos anteriores. Prépárate para los cameos.



EL PROTAGONISMO DE LAS fases de plataformas es absoluto.



LOS COMBOS PERMITIRÁN EL uso de magias de la Luz y las Sombras.

ROL ALEMÁN A LO NUEVA GENERACIÓN

La mítica saga de rol *Gothic* vuelve con una nueva entrega pensada para satisfacer a sus fans y para captar nuevos adeptos para la causa. Y, por primera vez, llega al mercado videoconsolero.

La saga *Gothic* lleva deleitando a los fans del rol más clásico desde hace 9 años. La cuarta entrega será la primera que aparezca en consolas, por lo que su sistema de control se ha simplificado al máximo. Su filosofía es la de conseguir calar entre los nuevos jugadores de estas plataformas y contentar a sus miles de seguidores. También será el primer ***Gothic*** realizado por Spellbound, después de los desencuentros entre Jowood y Piranha Bytes, los creadores de las anteriores entregas.

Si por algo se ha caracterizado *Gothic* ha sido por la necesidad de funcionar en

UN MUNDO ABIERTO QUE PROMETE MÁS DE 80 HORAS DE JUEGO

ordenadores de gran potencia, pero en ***Arcania*** se ha optimizado para ordenadores de gama media mediante la elección de tres niveles de detalle gráfico. En la beta de PC que tuvimos ocasión de probar el nivel de detalle más bajo da la talla,







Arcania: Gothic 4

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Spellbound**
Editora: **Jowood**
Lanzamiento: **Octubre 2010**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos



HABRÁ ARMAS DE TODO tipo y condición.



LA PRIMERA MISIÓN SERÁ real como la vida misma: conseguir que un hombre te permita casarte con su hija.



Ambicioso

A LA CONQUISTA DEL NUEVO MUNDO

El principal desafío que ha impuesto Jowood con *Arcania* es el de conquistar el mercado americano. Para ello, además del lanzamiento en consolas, han ideado dos tipos de paleta de colores para satisfacer tanto el gusto de los yankees (colores más brillantes) como el de sus fans europeos (tonos más apagados). Aparte de estas opciones visuales, la versión española cuenta con un doblaje de lujo y los textos estarán totalmente traducidos al castellano. Una gran noticia para los aficionados de aquí.



TRES SISTEMAS DE ATAQUE para acabar con todo bicho viviente.

y se insinúa un notable aspecto gráfico si seleccionamos el más alto nivel.

La primera toma de contacto va a ser una sorpresa para los jugadores del anterior *Gothic*. El malvado rey de este juego será el héroe protagonista de los anteriores. Habrá cameos de personajes de los otros *Gothic*, como un maestro Diego, que peinará canas. El aspecto gráfico luce impecable y el manejo es muy sencillo: teclas para mover al personaje en tercera persona y el ratón para manejar la cámara y realizar ataques. Estos serán a base de combos y hechizos al más puro estilo action-RPG. El sistema de lanzamiento de conjuros también se ha simplificado, tan sólo habrá que arrastrar la magia a una casilla y pulsar un botón numérico para lanzarlos. El inventario contiene 49 casillas que se podrán llenar con armas y todo tipo de objetos. Las "quest" o misiones se obtendrán al ir hablando con otros personajes y promete haber más de 300. Según sus creadores, el tiempo de juego rondará las 85 horas.

La acción se desarrolla en un mundo abierto medieval, en el que habrá diferentes zonas con diversidad de climas y ciclos día/noche. En cuanto al protagonista, es un labriego que irá evolucionando en base a superar las diferentes "quest" y a base de puntos de experiencia, como mandan los cánones. En un primer momento, tendrá que defenderse con un simple cayado pero poco a poco llegarán los inevitables arcos, garrotes, espadas y demás parafernalia rolera. Una apuesta muy fuerte de rol europeo multiplataforma. ■



EL CLÁSICO Y RESULTÓN lanzamiento de conjuros.



FLORA Y FAUNA: LA interacción con el medio es muy alta.

Interactuando

RECOGE Y COCINA

La interactividad con el entorno es muy alta. El mundo medieval en el que se desarrolla es abierto y cuenta con espacios subterráneos (las típicas mazmorras) que tendrán mucha importancia en el juego. Se podrán recoger hierbas o carne para preparar conjuros y dependiendo de cómo trates a los personajes (aceptando o no determinadas misiones, siendo más o menos injusto) se irá forjando el destino del personaje.

UNA GALAXIA DE JUGUETES de madera da para mucho: puzles de bloques, tacos atravesando planetas, enemigos que sierran tu camino...

SUPER MARIO, A POR EL MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

¿Es posible superar *Super Mario Galaxy*? ¿Tiene límite la imaginación de EAD Tokyo? ¿Se puede ahondar más en la nostalgia mariana-nintendera? En un mes lo sabremos.

Super Mario Galaxy: uno de los mejores juegos de esta generación. Imaginación desbordante, nuevas formas de jugar a las plataformas, diseño brillante. *Super Mario Galaxy 2*: un paquete de niveles, repite la misma fórmula, incapaz de... ¡Un momento! Guarda todas las acusaciones típicas de las continuaciones, porque es muy probable que, cuando quieras aplicarlas a lo nuevo de Mario, te salga el tiro por la culata (en forma de Billy Bala, por supuesto).

Cada vez aceptamos con más gusto que Nintendo pidiera a su grupo de Tokio que liberara toda su creatividad en una nueva visita al espacio. Muchos queríamos que estos talentos se pusieran a inventar algo completamente nuevo y, sin embargo, cada partida a *Super Mario Galaxy 2* demuestra que el estudio aún no había explotado todos sus recursos e imaginación con la primera entrega.

Realmente todavía no hemos encontrado una pantalla que pudiéramos confundir entre las del primer juego. Siempre hay un giro, un puzle, un enemigo o amigo, un traje o un mecanismo que llama la atención de los que exploraron a fondo el espacio en 2007. ¿Vuelve Mario Abeja? Pues pongámosle una galaxia de plataformas 2D. ¿Más mundos esféricos? Hagamos uno de tela metálica que deje ver el otro lado. ¿Congelar una fuente? Mejor con-



BOWSER, LUIGI, YOSHI, PEACH, una Estela a medias... ¡Aquí sólo falta la bota verde de Mario Bros. 3!

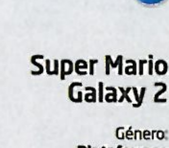
Súper poderes

TRANSFORMER MARIO

¿Mario Tanooki? Eso forma parte del pasado. Si quieres cambiar la jugabilidad galáctica, prepárate para el Mario con más transformaciones hasta la fecha. Mario Roca se hace bola cual Goron, es capaz de reventar esas albóndigas de piedra del primer *Galaxy*, saltar como un bolo, derrapar y rebotar en ciertas paredes. Mario Nube se pone hasta tres esponjosas plataformas en el aire antes de caer. No olvides el Taladro, y volverán la súper estrella y la flor de fuego, aunque perdemos la de hielo y no hay noticias de Mario Muelle. ¿Y con Yoshi? Ya te contamos las frutas roja y azul; pues la berenjena amarilla, ideal para las galaxias de Boos, permitirá al dinosaurio seguir el camino fantasma... mientras le dure en la tripa.



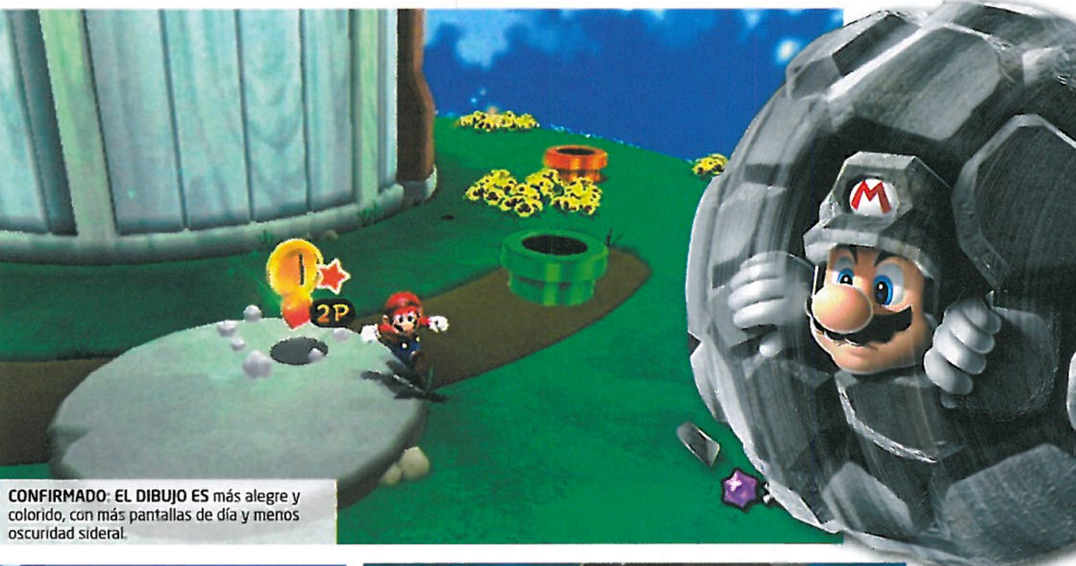
EL ESTUDIO TRAS SMG crece como una de las revelaciones más importantes de los últimos años.



Super Mario Galaxy 2

Super Mario Galaxy 2

Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Nintendo EAD Tokyo**
Editora: **Nintendo**
Jugadores: **1-2**
Online: **No revelado**
Idioma:
Voces: 🇬🇧
Textos 🇪🇸



CONFIRMADO: EL DIBUJO ES más alegre y colorido, con más pantallas de día y menos oscuridad sideral.





NUEVAS COMPOSICIONES DE LOS maestros Kondo y Yokota, arreglos de los himnos del primer Galaxy y remezclas de Marios de siempre.

gelar un mar entero en el que acabas de bucear agarrado a tu caparazón verde, que ahora afecta a enemigos fotosensibles.

Ideas que no estuvieron entonces y que ahora se entremezclan con la enorme diversión de saltar jugando con la gravedad. Y si convertirse en abeja triunfó, las alteraciones del juego se multiplican más que nunca con los nuevos trajes y yoshis.

También detectamos más y más guiños estratégicos para todos los que se han divertido alguna vez con Mario. Nintendo se está especializando en los últimos años en sacar el mejor provecho de la nostalgia de sus seguidores clásicos, y ***Super Mario Galaxy 2*** parece en ocasiones un 'greatest hits' que no se limita a un par de álbumes. Por eso la historia comienza con una versión del mundo 1-1 de toda la vida, pero luego puede transportarte a un mundo calcadito a *Mario Sunshine* para que Yoshi por fin corra sobre el agua. O enfrentarte con ese enemigo de *Mario World* mientras escuchas la música orquestada de aquel nivel de *Mario 64*...

Por cierto, seguimos comprobando (con gusto) que nuestro contador de vidas aguanta mucho menos que antaño. Los cracks de los saltos tendrán un gran reto, mientras que los novatos contarán con nuevas ayudas como carteles de consejos o la "posesión" temporal de una bruja cósmica con la forma de Estela, que pasará la zona a modo de súper guía. ¿Fácil? Sí, pero los que lo usen alcanzarán una estrella... de bronce. No subestimes el potencial de ***Super Mario Galaxy 2***, porque de mantener este nivel, más que refrito será una explosión de todas las locuras que inventó el primero. ■

Más cooperativo

HELP MARIO!

No es casualidad que Chico, el destello rojo, aparezca junto al '2' en el logo del juego. Se encontrará con Mario al comienzo de la aventura y será su compañero siempre que un segundo jugador quiera unirse a la faena. Y en esta ocasión tomará un papel mucho más activo que antes, pues con el personaje en pantalla, el jugador ayudante podrá ahora golpear enemigos o asistir a Mario, acercándole monedas u oxígeno cuando esté necesitado.

EMPEZARÁS SIEMPRE SIN ARMAS, hay que robárselas a los enemigos.

FUERZA BRUTA DESATADA Y EN CALZONCILLOS

Los combates más violentos permitidos por la ley vuelven a las consolas de nueva generación cargados de novedades y mejoras. Vuelve *UFC Undisputed*.

Para los despistados: La UFC (Ultimate Fighting Championship) es la mayor promotora del mundo de combates en los que pueden competir luchadores de distintas disciplinas marciales. Es decir, es el único deporte en el que veremos, por ejemplo, una pelea entre un luchador que practica Muay Thai contra otro que hace Kick-Boxing.

Esta saga de videojuegos -que comenzó en Dreamcast- conoció el éxito hace un año con el lanzamiento de *UFC 2009 Undisputed* para Xbox 360 y PlayStation 3, tras la adquisición de la marca por parte de THQ.

La edición de este año promete mejoras en el modo carrera, que tratará de simular la carrera de un luchador dentro de la UFC. Comenzaremos participando en combates de ligas inferiores en los que ganaremos experiencia y fama, hasta que un ojeador se fije en nuestras virtudes y decida promocionarnos. A lo largo del modo carrera el luchador adquirirá experiencia e irá ganando puntos que podremos emplear en mejorar las facultades que queramos: patadas, puños, defensa, lucha en el suelo, agarres, agilidad, etc. Además se ha mejorado considerablemente el creador de luchadores para que podamos diseñar a la máquina de matar perfecta, pudiendo editar su nombre, la nacionalidad, su condición física, tatuajes, poses de victoria, personalidad y su estilo de lucha.

TE ACONSEJAMOS QUE NO te metas con su orejas... es un tipo bastante bestia.







UFC Undisputed 2010

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **THQ**
Editora: **THQ**
Fecha de salida: **28 de mayo**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

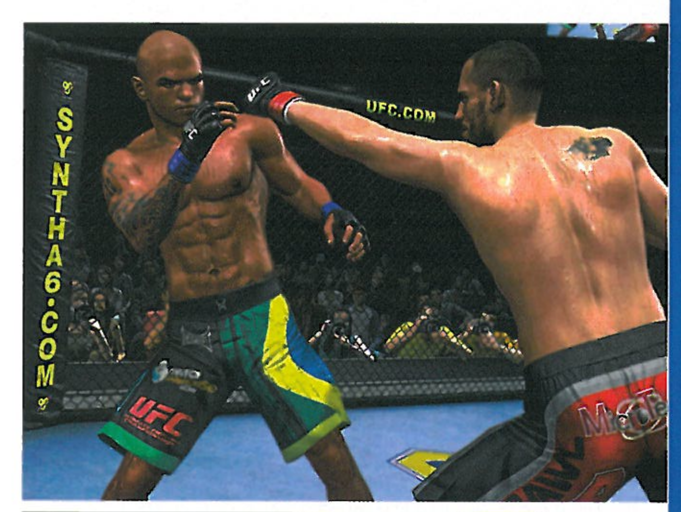


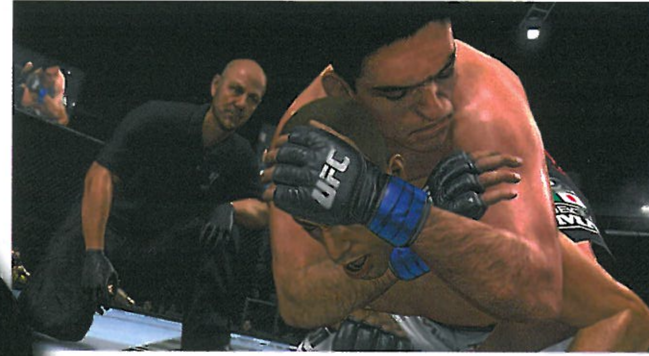
A MEDIDA QUE AVANZA la historia los fatalities se van volviendo más brutales.

El apartado gráfico nos ha dejado francamente impresionados con mejoras en las secuencias de sumisiones, las texturas y la cámara. Los luchadores parecen hechos de carne real y respiran, sudan e incluso sangran, de hecho, el juego muestra la violencia de este deporte sin ningún tipo de pudor ni opción para desactivarla.

A nivel jugable, ***UFC 2010 Undisputed*** mantendrá la profundidad y la simulación que ya caracterizaron a UFC 2009, es decir, no será un simple machacabotones en el que bastará con aporrear el mando. Para ganar será necesario pensar en una estrategia teniendo en cuenta las características físicas de nuestro luchador (influirán factores como la longitud de los brazos, la técnica, el peso...) y sobre todo no dejar de mirar al rival ni un segundo, ya que cualquier golpe puede ser crítico.

Como novedad, las estadísticas de los luchadores se actualizarán según avance el calendario, de igual manera que ocurre en otros juegos deportivos como *NBA 2K10*. ***UFC 2010 Undisputed*** llegará a las tiendas de nuestro país el próximo 8 de mayo para Xbox 360, PSP y Playstation 3, versión que contará con contenido exclusivo en forma de combates clásicos: Carlos Condit vs. Martin Kampmann, Matt Hughes vs. Royce Gracie, Keith Jardine vs. Forrest Griffin, Martin Kampmann vs. Drew McFredries y Nate Marquardt vs. Demian Maia. La versión de Playstation 3 también incluirá tres luchadores extra: Jens Pulver, Royce Gracie y Dan Severn. ■





CREA A TU PROPIO LUCHADOR, ELIGE TU ESTILO Y ALCANZA LA GLORIA



UN POST-APOCALIPSIS A LA ÚLTIMA MODA

Id Sofware vuelve a la palestra con una demostración tangible de su nuevo motor gráfico, el Id Tech 5. Un puñetazo sobre la mesa de lo más prometedor.

En una generación de consolas que está infestada de shooters de todos los tipos y colores parece difícil conseguir ofrecer algo nuevo y diferente que te separe de la competencia. Eso siempre y cuando la compañía que lo ofrezca no se llame Id Software, como es el caso.

Y es que estos muchachos de Texas son los creadores de *Wolfenstein, Doom, Quake...* En resumidas cuentas, los que inventaron el género de los juegos de acción en primera persona. Sólo por eso merecen nuestra atención ante su próxima joya, ***Rage***.

Se trata del enésimo intento de recrear una tierra post-apocalíptica. En este caso devastada por el impacto de un enorme meteorito. Encarnaremos al único superviviente de un bunker gubernamental creado antes del cataclismo, tomando su control desde el momento en que la luz del día vuelve a bañar su cuerpo con sus rayos dorados.

ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA DE LOS CREADORES DEL GÉNERO

A partir de este momento nada es lo que este personaje esperaba ya que, ¡oh, sorpresa!, muchos seres humanos e incluso animales han conseguido sobrevivir a la catástrofe de una manera más o menos civilizada.

El problema radica en que una entidad conocida como La Autoridad, parece estar molesta con nuestra presencia, por lo que comienza una persecución tan agobiante como enigmática. ¿Qué hemos hecho para merecerlo? También tendremos que soportar el acoso de las bandas de ladrones, las peticiones de los habitantes de las distintas ciudades (una ambientada al estilo del lejano oeste americano y otra con influencias de Tokyo y Nueva York) que nos verán casi como un dios en vida.

Una experiencia de lo más completa que seguirá una evolución lineal en la que tendremos libertad de movimientos a la hora de escoger misiones secunda-



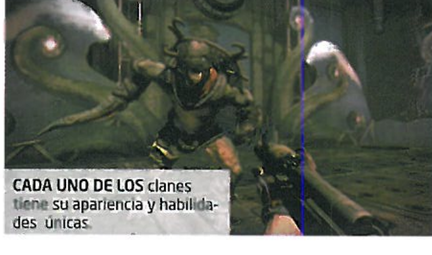


Rage

Género: **FPS**
Desarrolladora: **Id Software**
Editora: **Bethesda**
Jugadores: **1**
Online: **Por confirmar**



LADRONES POST APOCALÍPTICOS. LOS mejores anfitriones para una fiesta.



Id Software

TOCADOS POR UN ÁNGEL

John Carmack es una de las leyendas del mundo de los videojuegos. Cada uno de sus juegos ha sido un éxitos, todos ellos en las filas de Id Software. A finales de 2009 la compañía fue adquirida por Bethesda, lo que ha hecho que los fondos de Id prácticamente se multipliquen hasta el infinito. Esto ha permitido a la desarrolladora trabajar simultáneamente en dos proyectos: ***Rage***, con 52 personas en plantilla, y el esperado *Doom 4*.

rias. La sofisticación llega en este caso a través de dos de sus características. Por un lado, estamos ante el primer título basado en el nuevo motor de la compañía, el Id Tech 5. Las capacidades de esta herramienta harán de ***Rage*** uno de los juegos más espectaculares vistos en cualquier plataforma, siendo extraordinaria la capacidad de este motor para manejar texturas de alta resolución. Por otra parte la nota diferenciadora de este título con respecto a la jugabilidad la veremos en las mecánicas de juego.

Y es que no hablamos de un simple juego de disparos, ya que habrá partes de conducción al volante de alguno de nuestros vehículos (buggies, caprinos, camiones, etc...) y detalles más propios de un juego de rol que de un exponente de este género. Nos referimos, por ejemplo a las pequeñas recompensas que dejarán los enemigos al morir y que podremos vender o usar para crear alguno de los múltiples inventos que existirán en el título. Torretas ametralladoras, coches RC explosivos, arañas controladas a distancia... Una gran variedad de máquinas para usar en nuestro favor una vez que los disparos comiencen a silbar sobre nuestras cabezas.

CADA UNO DE LOS clanes tiene su apariencia y habilidades únicas.

El toque final que la gente de Id Software destaca es la elevada inteligencia artificial que han conseguido imprimir a cada enemigo, siendo capaces de dotar a cada clan de personalidad y habilidades específicas. Ésta es quizás la puntilla para uno de los títulos más prometedores del próximo año. Una muesca más en la gran lista de bombazos de Id Software. Desde ya podemos decir que lo van a volver a hacer. ■

EL ID TECH 5 LE HACE UNO DE LOS JUEGOS MÁS BONITOS

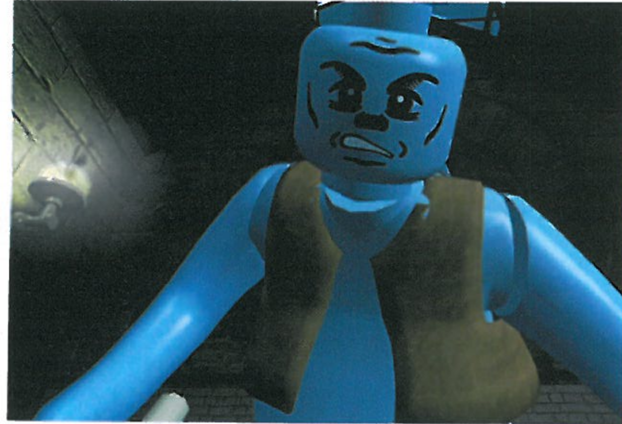
CADA DETALLE DE LAS facciones estará representado a la perfección.



LOS PERSONAJES TIENEN UNA personalidad muy marcada. Míralo, qué tierno.

DESMONTANDO A HARRY POTTER, PIEZA A PIEZA

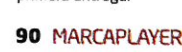
Otra gran franquicia que cae en las manos de Traveller's Tales y que se transforma de manera magistral en un puñado de piezas de Lego. Volvemos a Hogwarts con ganas renovadas.



EL JUEGO CUENTA CON sus jefes finales. Aquí tenemos al ogro testarudo que se metió en el baño de las chicas en la primera entrega.

Ya hemos tenido ocasión de probar una beta muy temprana de *Lego Harry Potter*, la versión 'muñequitos' de las aventuras del famoso niño mago, una franquicia superventas que se adapta a las piezas de Lego como un guante. El juego, el título de Lego más avanzado técnicamente hasta el momento, ha convertido en millones de piezas encajables los cuatro primeros libros de Harry Potter y sus correspondientes películas (La Piedra Filosofal, la Cámara Secreta, El Prisionero de Azkaban y el Cáliz de Fuego). El guión y la acción de las cuatro entregas se va desgranando con el peculiar estilo al que ya nos tienen acostumbrados los desarrolladores de Traveller's Tales, mezclando plataformas, acción, puzzles y mucho sentido del humor.

Lo primero que nos ha llamado la atención es el salto gráfico que han conseguido con esta nueva entrega de Lego. Los entornos cuentan con una profundidad y un detalle sorprendente, siempre manteniendo el escrupuloso estilo Lego. El castillo de Hogwarts, el callejón Diagon,





POR SUPUESTO, EL QUIDDITCH hará su aparición en el juego.



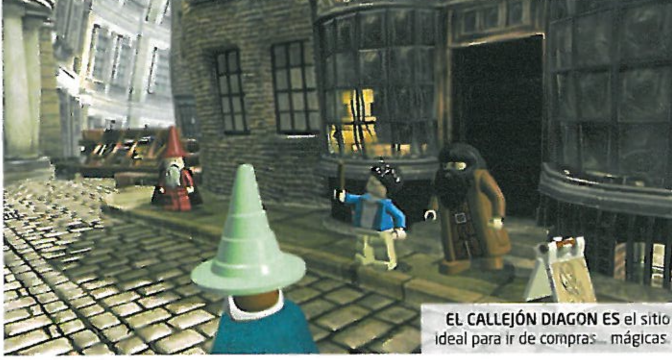
Juega a pantalla partida

PIEZAS EN MODO COOPERATIVO

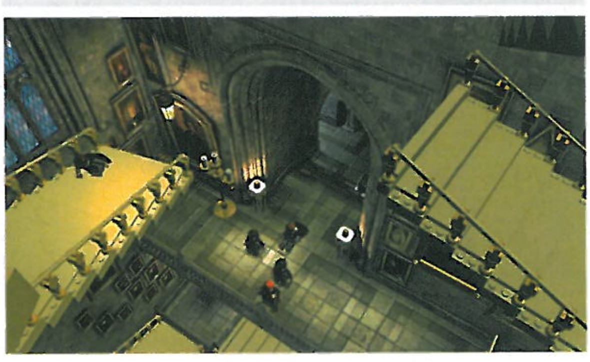
En esta nueva entrega de Lego se ha añadido la posibilidad de jugar con dos jugadores a pantalla partida. Puedes completar toda la aventura compartiendo hechizos y puzzles con un colega y sin problemas de cámara. Y esto en la versión grande del juego (PC, 360, PS3, Wii) pero también en alguna de sus versiones portátiles. Concretamente en la versión para Nintendo DS que, además de aprovechar al máximo las opciones del stylus y la pantalla táctil, permitirá montar partidas en modo cooperativo con algún amigo. Una buena manera de pasar las más de 100 horas de juego que promete el título.

PS3 360 PC Wii DS PSP

Lego Harry Potter
Género: **Plataformas**
Desarrolladora: **Traveller's Tales**
Editora: **WB Games**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos:**



EL CALLEJÓN DIAGON ES el sitio ideal para ir de compras... mágicas.





SIGUE LAS AVENTURAS DE LOS CUATRO PRIMEROS LIBROS DE HARRY POTTER



DURANTE EL JUEGO LLEGAREMOS a manejar a más de 100 personajes sacados de los cuatro libros.



PODREMOS VIVIR LA VERSIÓN Lego de las escenas más míticas de cada película.

el bosque prohibido o el pueblo de Hogsmeade, todo recreado a la perfección.

En el juego podemos ir cambiando de personaje para ir completando puzzles y retos, con lo que llegaremos a controlar a más de 100 personajes de la saga. Ahora será la magia quien nos ayudará a montar bloques y conseguir nuevos objetos y esta vez, además, de manera dinámica. Es decir, en muchas ocasiones tendremos que ensamblar las piezas una a una y de manera manual. Y todo recogiendo miles de piezas, secretos, extras... ■

¡Wingardium Leviosa!

APRENDE LA MAGIA

Entre las decenas de actividades que podemos llevar a cabo en Hogwarts se encuentra la posibilidad de asistir a las clases de magia y brujería para aprender nuevos hechizos. Este repertorio de magias se irá ampliando y nuestros protagonistas podrán utilizarlos a lo largo del juego para superar los diferentes niveles, que van avanzando a través de los cuatro cursos en la escuela de magia y hechicería. Los hechizos se seleccionan en un sencillo y práctico menú desplegable y luego se lanzan pulsando un botón. En la mayoría de los casos tendrás que seleccionar a un personaje concreto, utilizar una de sus habilidades, para cada puzzle, cada enemigo...







EL CASTILLO HOGWARTS ES el mayor y más detallado entorno 3D creado en un juego de Lego.

360 PS3 VANQUISH

NO MATARÁS CASI HUMANOS. En Vanquish los enemigos son robots.

APUNTA Y DISPARA A VELOCIDADES DE VÉRTIGO

Platinum Games nos vuelve a retar con su exigente jugabilidad, esta vez en un título de acción en tercera persona. Prepárate para el ritmo más desenfrenado que has podido ver en el género.

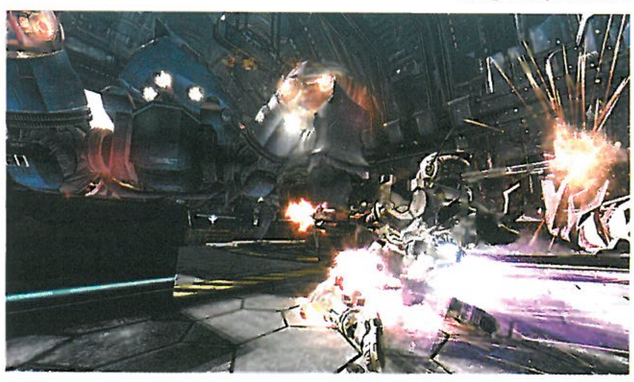
Con un currículum tan impoluto y brillante como el de Platinum Games no nos podíamos esperar nada malo. Quizá el diseño, si no eres amante del estilo mecha japonés, te espante un poco, pero en cuanto te pongas a los mandos de *Vanquish* como nos hemos puesto nosotros se te quitarán todas las dudas.

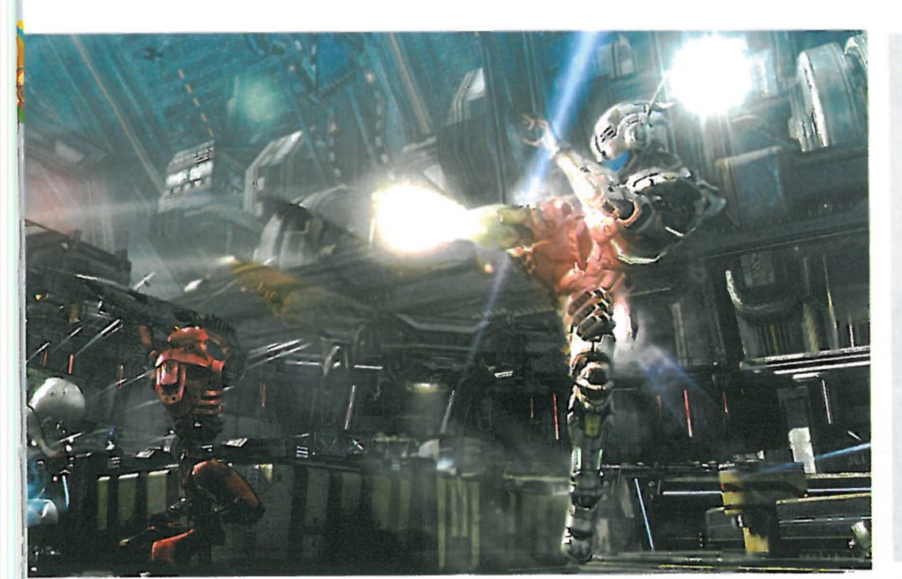
La historia nos coloca en medio de un conflicto mundial entre Estados Unidos y Rusia. En el futuro, los norteamericanos han construido una especie de ciudad espacial que a los rusos no les gusta un pelo. No sabemos cuál es el detonante, pero el caso es que estos últimos, en un arrebato, destruyen San Francisco con una bomba nuclear. Y nuestro prota, Sam, un científicio-militar que lleva un traje espectacular que le permite hacer todo tipo de virguerías estará en medio del lío.

Todo en movimiento

Es precisamente el traje o, mejor dicho, lo que puedes hacer con él, lo que diferencia a *Vanquish* de cualquier otro shooter en tercera persona. Sí, es lineal, hay coberturas, disparos con diferentes armas y ataques cuerpo a cuerpo. Pero la armadura te permite saltar como un resorte desde tu cobertura, deslizarte rápidamente por el suelo como

EL TIEMPO BALA HACE imposible el online, pero si la campaña es larga será perdonable.





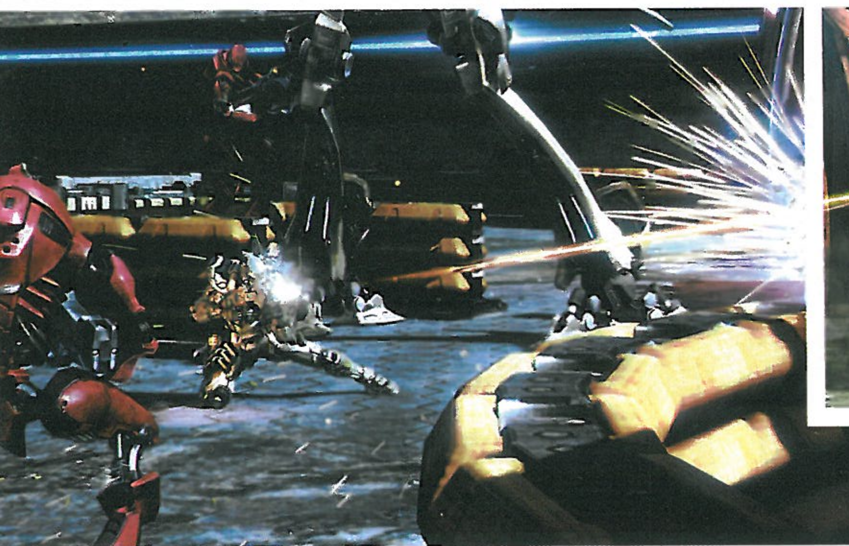
Platinum Games
MENUDO CURRÍCULIM

Cualquier trabajo de Platinum Games crea una gran espectación en todo el mundo. La razón es lógica. Salvo *Infinite Space*, un buen pero no brillante título para Nintendo DS, cuentan sus trabajos por joyas. Y menudas joyas. Primero hicieron *Madworld*, uno de los títulos más importantes de Wii, y después *Bayonetta*, uno de los mejores hack'n slash de la actualidad, sólo superado por *God of War III*.
Y entre los miembros de su equipo están ilustres del desarrollo japonés como Shinju Mikami, creador de la saga *Resident Evil* y responsable de la mayoría de sus títulos hasta su cuarta parte; Atsushi Inaba, productor de juegazos como *Viewtiful Joe*, *Okami* o *God Hand*; y Hideki Kajima, director de *Viewtiful Joe*, *Okami* y *Devil May Cry*.
Sin duda, uno de los estudios más importantes y de la industria japonesa.




Vanquish

Género:
Acción
Desarrolladora:
Platinum Games
Editora:
Sega
Fecha de salida:
Noviembre 2010
Jugadores:
1



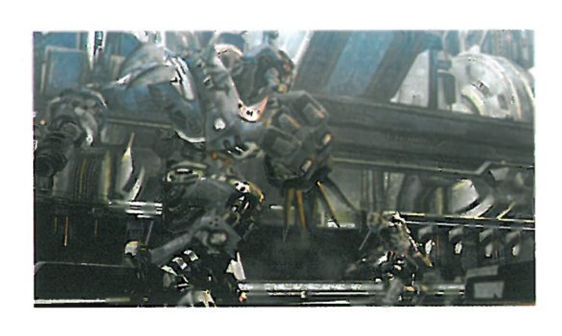


DEPENDE DE LA ALTURA de la cobertura tu posición variará. Y si estás muy agachado no podrás utilizar el tiempo bala.

si estuvieses montado en una moto o ralentizar el tiempo. No hay nada novedoso por sí solo, pero la implementación de todos estos elementos en conjunción hacen que el ritmo de juego sea absolutamente frenético, casi perverso.

En la demo a la que pudimos jugar, además de ciertos enemigos normales (esos rojos que ves en las pantallas), nos tuvimos que enfrentar a dos robots enormes. El primero, un semi-jefe, aprovechaba su fuerza para hacernos huir continuamente de la cobertura, porque de eso se trata, de impedirte que te atrincheres para que la batalla no se convierta en un telón de acero. Tienes que correr, deslizarte siempre que puedas y utilizar el tiempo bala para darte un segundo de respiro. Ambas habilidades se agotan y necesitan recargarse, lo que le da una dificultad extra.

Pero además el tiempo bala no se puede utilizar cuando quieras, sino sólo cuando haya un impulso de velocidad. Es decir, al saltar desde la cobertura o al utilizar el deslizamiento tendrás que pulsar los gatillos. El tiempo se ralentiza siempre mientras estás en el aire y la animación, con tu personaje disparando mientras apuntas y cayendo a cámara lenta al suelo, es simplemente impresionante.



Tras unas cuantas granadas, disparos y patadas a alta velocidad en deslizamiento hicimos añicos a este mastodonte y lo siguiente, después de elimininar a unos cuantas alimañas subido a una torreta, fue el jefe final de fase.

Se trataba de un mecha gigante a cuatro patas que lanzaba rayos mortales y cuyos puntos flacos eran las rodillas y los codos. Tras debilitarle se habría un punto central, el núcleo, que había que destruir a tiros. Claro que, a mitad de batalla, el robot, se hizo bípedo, muy propio de los japoneses. La técnica era la misma, sólo que ahora tenía más velocidad. Este enemigo destrozaba coberturas, lo que reafirma la intención de Platinum de mantenernos en movimiento el mayor tiempo posible.

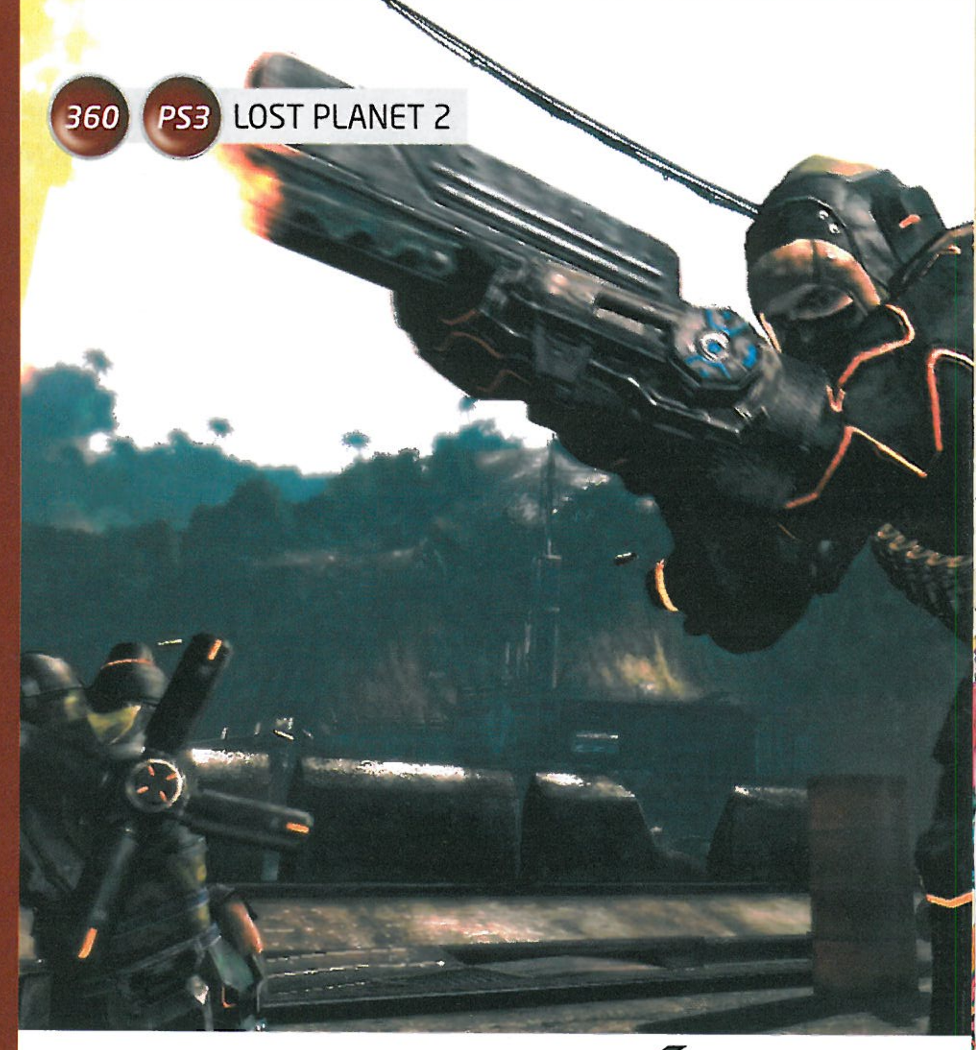
Sólo la falta de online lastra ***Vanquish*** -aunque con una campaña larga no será tan grave-. Por lo demás, lo nuevo de Platinum tiene una pinta buenísima. ■

LA DIFERENCIA CON OTROS SHOOTERS ES QUE AQUÍ TIENES QUE HACERLO TODO A MÁS VELOCIDAD

> Análisis

Nos metemos a fondo con los juegos del momento

360 PS3 LOST PLANET 2



DE CACERÍA AL ROJO VIVO

Volvemos al planeta EDN 3 a continuar la eterna batalla entre Nevec y los piratas de nieve. Pero el planeta ha cambiado y sigue lleno de terribles Akrid.

Tengo que reconocer que soy fan absoluto de la primera entrega de *Lost Planet*. No sé, dame ciencia ficción a cucharadas soperas, un planeta helado perdido en una galaxia lejana, un héroe que busca vengarse de la horrible muerte de su padre, robots gigantes para pilotar y cientos de miles de bichos extraterrestres con muy mala uva... y me tienes ganado. Por eso, esperaba el lanzamiento de la secuela de este título de Capcom como agua de mayo, yo y los casi tres millones de jugadores que se hicieron con el primer título. Pues aquí está, pero no se trata de una secuela al uso.

Con su segunda entrega, *Lost Planet* ha seguido unos derroteros muy distintos a los de su debut. Primero, ha perdido la historia personal de su protagonista, ese guión centrado en un héroe que suelen llevar los títulos de acción y que incluía el primer juego. Aquí manejaremos a diferentes personajes anónimos, soldados de diferentes facciones que se enfrentan sobre el planeta y cuyo nombre e historia personal no tienen la más mínima importancia. Y es que el juego, sobre todo, está diseñado para su disfrute multijugador, incluso en su campaña principal, y eso, se nota.



Guerra mundial en EDN 3

FACCIONES ENFRENTADAS

Tras el abandono total de la colonia EDN 3, muchos humanos se quedaron atrás y se han organizado en diferentes facciones que ahora luchan entre sí: los mercenarios (antiguos piratas de las nieves), piratas de la selva (ex-colonos adaptados al nuevo clima); Carpet Baggers (la facción más rica, cuentan con una enorme ciudad costera); Nuevos Nevec (soldados Nevec abandonados); vagabundos (asaltan caravanas en las tierras baldías); Sandraiders (controlan el Desierto Occidental); Snow Pirates Elite (fueron los gobernantes de EDN 3); y los Bug Runchers (híbridos entre Nevec y akrid).



>GENIAL PARA JUGAR en cooperativo a 4.
>ENEMIGOS GIGANTES Y entornos variados y kilométricos.

Arriba y abajo

>LA HISTORIA HA perdido protagonismo.
>LOS CONTROLES SON un tanto problemáticos.
>CAMPAÑA INDIVIDUAL ALGO sosa.

Vocación multijugador

Como ya hemos dicho, el juego está enfocado, sobre todo, al disfrute en compañía. Así, durante la campaña iremos acompañados de tres soldados que pueden ser manejados por la IA o controlados por tres colegas a través de la red (dos, a pantalla partida). Además, podemos personalizar a nuestro soldado a nuestro gusto antes de cada misión.

El juego está dividido en episodios y en cada uno de ellos encarnaremos a un soldado de cada una de las facciones que controlan el planeta. Soldados de NEVEC abandonados a su suerte sobre el planeta, ex-colonos, mercenarios, piratas de la selva, vagabundos, Carpet Baggers, Sandraiders... hasta ocho facciones diferentes luchan por controlar el planeta y aprovechar sus recursos energéticos. A través de cada uno de los episodios, desde la visión de cada uno de los personajes, se va dibujando una interesante historia sobre el futuro del planeta y el de sus habitantes. Pero, además de la presencia humana, los habitantes originarios del planeta seguirán siendo un problema: los Akrid. Estos alienígenas hostiles siguen dominando la superficie de EDN 3 que ha sufrido una transformación en su superficie. Lo que antes no era más que una roca helada se ha transformado, aumentado su temperatura, en un planeta con un clima más soportable. Así, el juego ahora nos lleva a unos entornos mucho más espectaculares y variados que en la primera entrega: selvas tropicales, enormes desiertos de roca y arena y hasta entornos submarinos, donde pilotaremos VS acuáticos.

Pero, además de la opción permanente del modo cooperativo, el afán multijugador de la campaña se nota también en el diseño de los niveles. Las misiones tienen muy poco de desarrollo lineal, ya que constantemente nos colocan en una situación que parece sacada de un modo multijugador de cualquier título de acción. Ejemplos de ello son los momentos »



CADA UNA DE LAS facciones tiene un atuendo, a cual más raro.

CUIDADO CON LAS COSAS explosivas, que explotan.



HASTA OCHO FACCIONES HUMANAS SE ENFRENTAN POR LA ENERGÍA TÉRMICA DEL PLANETA

360 PS3

Lost Planet 2

Género: **Acción**
Desarrolladora: **Capcom**
Editora: **Koch Media**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi 16

www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.0	8.7	8.4	8.8

Nota final



8.7

La opinión

LOST PLANET 2 ha reconducido la saga hacia una experiencia multijugador bastante consistente, con una campaña ideal para el cooperativo, modos multijugador para los fans del online y un toque Monster Hunter que está muy de moda. Mucha, mucha acción.



Por G. Maeso

ESTE VS NOS SUENA, ¿y a ti? Parece el VS propiedad del padre de Wayne Holden, de la primera entrega.

EXCEPTO LOS AKRID FINALES, la mayoría del tiempo lucharás contra humanos.

SI ENCUENTRAS UN VS móntate en él y dispara a todo lo que se mueva.

» en los que toca defender una posición de las oleadas de enemigos, conseguir conquistar puntos sobre el mapa o, incluso, las batallas con los enormes Akrid en muchos de los niveles, en las cuales la colaboración entre los cuatro soldados es vital. Estos enormes 'bicharracos' aparecerán como jefes de final de fase y ya os avanzamos que las batallas contra ellos resultan épicas.

Móntate en mi VS

Como ocurrió con la primera entrega, la salsa de este juego la ponen los Vital Suits (o VS), esos enormes robots tripulables que ofrecen una ventaja decisiva sobre la superficie de este planeta hostil. En esta ocasión los encontraremos de todo tipo, desde pequeñas armaduras que mejoran nuestra resistencia ante el fuego enemigo hasta gigantescos titanes de acero que permiten transportar hasta a cuatro soldados. Los VS para varios tripulantes son especialmente interesantes, con torretas de ametralladoras o lanzamisiles controlables por cada uno de los soldados. En las batallas ante los akrid gigantes y en las trifulcas multijugador son una auténtica maravilla.

Además de los VS bípedos tradicionales, de todo tamaño y poder ofensivo, ahora podremos controlar a nuevos VS voladores y a otros que se mueven a la perfección bajo el agua para utilizar en los niveles marinos.

Y es que el entorno de EDN 3 ha cambiado y ha hecho que la tecnología se adapte, pero lo mismo ha pasado con los akrid que, en un impresionante proceso de evolución genética hiper-acelerada (sólo han pasado 10 años desde el primer juego) se han adaptado al entorno y han perdido, en muchos casos, ese aspecto insectoide que les caracterizaba. Ahora los encontrarás de todo tipo: con aspecto de dinosaurio, como calamares gigantes...

El juego es una verdadera pasada, aunque se disfruta, sobre todo, si se juega en modo cooperativo con tres colegas. Y además de la campaña, por supuesto, hay varios modos versus para enfrentar hasta a 16 jugadores conectados a Internet. Y, como ya hemos contado en varias ocasiones, el juego cuenta con cameos estelares que son un guiño a los fans de otras sagas, como el de Marcus Fenix de *Gears of War* o Albert Wesker de *Resident Evil 5*. Un gran título de acción. ■

LOS AKRID SE HAN ADAPTADO A LOS CAMBIOS DE TEMPERATURA QUE HA SUFRIDO EL PLANETA

Interferencias





PHANTASY STAR ONLINE — LOST PLANET — MONSTER HUNTER


DESCUBRE TU PODER
AFRONTA TU DESTINO
PRINCE OF PERSIA
LAS ARENAS OLVIDADAS
16
www.pegi.info
UBISOFT
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
Wii
PSP
NINTENDO DS
© 2010 Ubisoft Entertainment.

ALAN WAKE VE LA LUZ AL FINAL DEL TÚNEL

El eterno desarrollo de Remedy llega, por fin, a las estanterías, tras seis largos años de desarrollo. El resultado es simplemente excelente.

Parecía que nunca iba a llegar el día en que por fin íbamos a conseguir desentrañar el misterio de *Alan Wake*. Como en todas las buenas novelas y películas, el planteamiento era prometedor y la puesta en escena envidiable.

Esta producción, venida de frío (Remedy Software, sus padres, son fineses), nos pone en la piel de un escritor que pierde a su mujer en un misterioso pueblo en el que la oscuridad está empeñada en matarnos. Ésta nos ataca poseyendo a personas, animales y cosas. La única manera de defendernos es con la luz de nuestra linterna, un buen puñado de balas y las hojas de una novela que no recordamos haber escrito, pero narra nuestra aventura.

De esta manera tan enigmática se presenta un título enmarcado dentro del género 'thriller psicológico de acción', aunque podríamos intentar resumir su propuesta a la de un juego de acción con sustos y un trabajo de ambientación y guión realmente sobresalientes. Es encomiable el trabajo realizado a la hora de representar cada uno de los escenarios o el extremo detalle en cada localización. Igual de loable es el esfuerzo en conseguir una

Bienvenidos a Bright Falls

UN PUEBLO DE LO MÁS ACOGEDOR

La ciudad de Bright Falls es completamente ficticia, pero trata de imitar la fauna y características de localidades del medio este norteamericano. Las referencias, en muchos casos, han venido del mundo del cine y la televisión, con zonas inspiradas en Mullholand Drive o en la legendaria Twin Peaks.

Se da la circunstancia de que el desarrollo de *Alan Wake* se ha demorado tanto en parte por culpa del mapa, ya que la decisión inicial era crear un juego tipo *Grand Theft Auto*. Más tarde, el estudio decidió reconvertir el proyecto en una aventura lineal, aunque dejó todo el escenario ya creado para la exploración. El resultado es que al caminar por cualquiera de los bosques seremos capaces de ver kilómetros a la redonda. Espectacular y muy efectivo.





Combates atípicos

A LINTERNAZO LIMPIO

El sistema de combate pasa por ser uno de los más originales que hemos visto en un juego de acción hasta la fecha. Su mecánica es borrar primero la oscuridad de los enemigos para luego masacrarlos a tiro limpio. Sin embargo, en la práctica todo se complica un tanto con diversos tipos de armas (escopetas, pistola, pistola de bengalas, granadas de luz, bengalas...), consiguiendo que no nos lleguemos a aburrir en ningún momento con la propuesta de Remedy en este aspecto. Chapeau por los finlandeses.

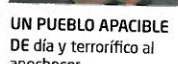


EN LA OSCURIDAD LUCHA con la luz. La gran máxima de Alan Wake

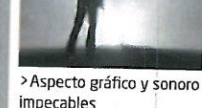
mecánica de juego fresca que consiga atrapar al jugador durante largas horas. El gran pero que encontramos a la aventura es precisamente que, al tratarse de una experiencia creada para ser disfrutada en solitario, se acaba relativamente rápido (unas 10 horas de juego). Por otra parte, aquellos que quieran encontrar todos los secretos tendrán que jugarlo al menos una segunda vez, pero la trama principal no ofrece nuevos retos o cambios en su esquema, por lo que no resulta ser un verdadero aliciente.

Por otra parte, hemos de decir que el hilo argumental que se desarrolla brillantemente durante gran parte del juego, parece decaer un tanto durante una parte de la aventura, para luego volver a enganchar. Pequeño tirón de orejas, en este caso, aunque aquellos que se sobrepongan y consigan meterse de lleno en el universo sobrenatural de *Alan Wake* apenas lo notarán.

Y es que tanto su apartado técnico como la ambientación sonora (con mención aparte al genial doblaje a nuestro idioma) consiguen cumplir con creces lo prometido, situando a *Alan Wake* como uno de los juegos más bonitos de la actual generación. También uno de los más intensos y divertidos. ■



UN PUEBLO APACIBLE DE día y terrorífico al anochecer.

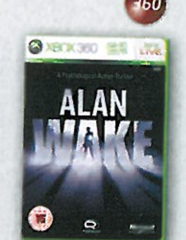


>Aspecto gráfico y sonoro impecables
>Sistema de control perfecto.
>Una gran historia y bien contada historia.

Arriba y abajo

>Se acaba, quizá demasiado rápido.
>Las secciones en coche están algo desaprovechadas.

UNO DE LOS JUEGOS MÁS BONITOS, INTENSOS Y DIVERTIDOS DE LA ACTUAL GENERACIÓN



Alan Wake

Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Remedy**
Editora: **Microsoft**
Precio: **64,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
9.5	9.5

Jugabilidad	Adicción
9.0	9.0

Nota final



La opinión

UNA AVENTURA EXTRAORDINARIA que demuestra que de los desarrollos largos también salen grandes juegos. Nos encanta su apartado técnico (gráfico y sonoro), y le consideramos un imprescindible para Xbox 360, aunque hacia el final de la aventura pierda fuelle.



Por Juan 'Xcast'

PS3 360 SKATE 3

HACIENDO AMIGOS SIN PARTIRSE LA CRISMA

Skate 3 viene cargado de opciones multijugador para pasar un buen rato con los colegas sin que peligre nuestra integridad física.

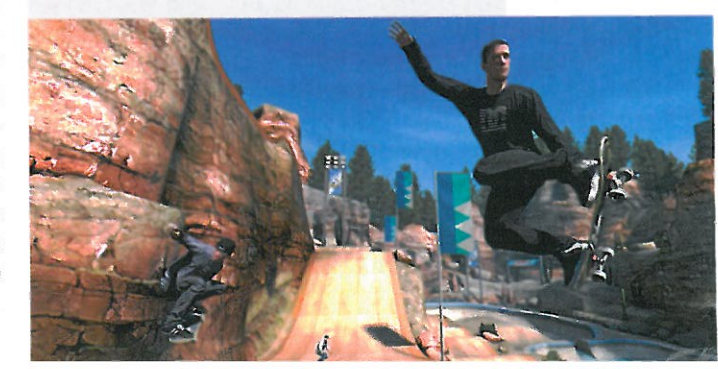
Si Florentino Pérez se tuvo que gastar 300 millones de euros del Real Madrid para intentar competir con el mejor FC Barcelona de la historia, Electronic Arts no tuvo que hacer tanto esfuerzo para tocarle las narices a a una de las sagas más consolidadas de la historia de los videojuegos, como Tony Hawk. Simplemente se sacó de la manga un revolucionario, genial e intuitivo sistema de control para *Skate*, su franquicia dedicada al mundo del monopatín.

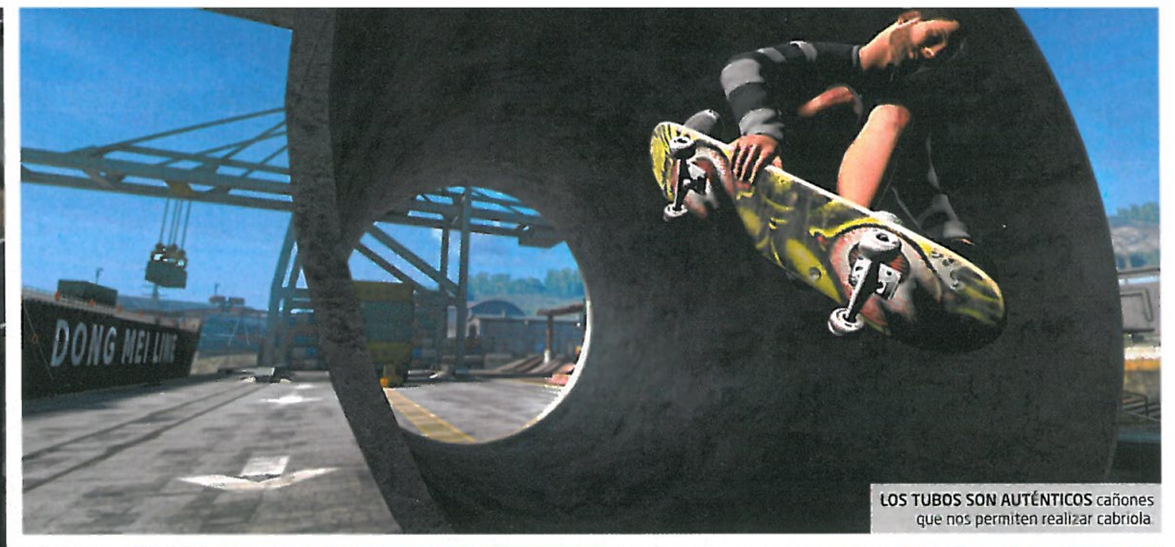
Esto fue hace tan sólo 3 años, y el ritmo de una nueva entrega al año puede inducir a pensar en un agotamiento de la fórmula. Pues bien, para nada. *Skate 3* sigue maravillando como sus antecesores por su control, por las cabriolas que permite hacer y por el aspecto ultra-molón que tiene. Existe un sistema para simplificar el control, que resta un poco de valor a la experiencia completa. Respecto a los escenarios, qué decir. Dan ganas de quedarse a vivir en Port Carverton, la nueva ciudad donde transcurre (mensaje para BlacBox: ¿Por qué no fundan un partido político y se presentan a la alcaldía de una ciudad española y la "tunean" como

Construye tu paraíso o tu infierno

SIMCITY SKATE

Con *Skate 3*, se pueden crear escenarios y subirlos a servidores para que otros jugadores los puedan disfrutar. La personalización de estos es una grata sorpresa por la libertad que nos deja para crear auténticas aberraciones de imposible uso, o estilizados desafíos para poner en práctica todo lo aprendido con la tabla y chulearnos ante la población mundial. Genial.




LOS TUBOS SON AUTÉNTICOS cañones que nos permiten realizar cabriola


SI HACEMOS LAS COSAS como dios manda, nuestro logo se verá más que el de la Coca-Cola



PORT CARVERTON ES UN idílico lugar para patinar y para hacer colegas.

EL EDITOR DE ESCENARIOS ES UNA AUTÉNTICA PASADA Y TE PERMITE CREAR TU PROPIA CIUDAD Y COMPARTIRLA EN LA RED

>Mantiene el grandísimo nivel de sus predecesores.
>Sencillez de uso en el nivel fácil.
>Los "sellos" en el modo carrera.
>La creación de escenarios.

Arriba y abajo

>Que en el mundo real se persiga tan noble deporte.

en sus juegos?) y coger un monopatín (real) con ganas.

Las novedades que trae *Skate 3* tienen mucho que ver con la cooperación y los equipos, ya sea en online o no. En el modo carrera nos encontraremos con que tenemos que crear un sello (con su diseño de logo y todo) y montar un equipo. Algo bastante novedoso, y que la verdad engancha y vertebra bien el resto de la experiencia en el juego. Los jugadores se llenarán de orgullo al ver su logo en las camisetas de los skaters y en todas las vallas publicitarias. Si decidimos jugar solos, tendremos a nuestra disposición a dos colegas controlados por la inteligencia artificial (envite bien resuelto, aunque por su puesto, siempre es mejor jugar con amigos 'de verdad').

A los viejos Ollies y los Flips, se unen los Darkslides (saltar sobre una tabla dada la vuelta en una superficie y deslizarse con ella) y el Underflip (saltar y dar una vuelta completa a la tabla). Los trucos siguen siendo iguales de difíciles y desafiantes como las anteriores entregas. El modo multijugador es el que trae más novedades, con el espectacular y divertido 1UP, en el que dos equipos de cuatro jugadores tienen que superar el último truco realizado por el rival. Como un duelo de bailes de discoteca, pero en versión 'dos ejes'. La filosofía de equipo también se ha impregnado en el modo online de carreras cuesta abajo, que ahora permite la participación de dos bandos. Como siempre pasa en las opciones multijugador, serán los usuarios de la comunidad los que consigan que la experiencia sea mejor o peor. Lo que sí que se puede adelantar es que Black Box ha creado con estas modalidades una robusta estructura para el disfrute de todos los compradores de *Skate 3*.

SI LA MUERTE ES el primer enemigo, imaginad lo que viene después.

El aspecto general ha mejorado, sin más. No se aprecia ningún tipo de revolución en los gráficos ni nada parecido. Las animaciones se han pulido y son más dinámicas, y poco más que destacar en este aspecto. A pesar de la cercanía en el tiempo de su antecesor, las opciones cooperativas y la nueva ciudad son suficiente excusa para recomendar encarecidamente *Skate 3*. ■

Interferencias



PARANOID PARK — SKATE 2 — VERANITO

PS3 360



Skate 3

Género: **Deportivo**
Desarrolladora: **EA Black Box**
Editora: **Electronic Arts**
Precio: **69,99€**
Jugadores: **1-8**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos

Pegi





www.pegi.info

Las notas

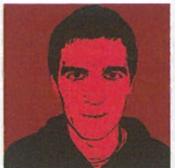
Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
9.0	8.8	9.5	8.8

Nota final



La opinión

EL ÚLTIMO SKATE salió al mercado hace tan sólo 18 meses, y el primero, hace 30. El ritmo de "churrero" que llevan los desarrolladores podría amenazar la calidad del producto, pero afortunadamente no es así. Skate sigue siendo el rey de los parques.


Por N. Parrondo

LA CARRERA MÁS EXPLOSIVA DE LA TELE

Comienza la nueva temporada televisiva con un programa que promete batir todos los récords de audiencia. Ocho coches, una ciudad para explotar y tanta velocidad que nos sangrarán los ojos.

A estas alturas en nuestros televisores hemos tenido oportunidad de disfrutar de mil y un programas diferentes: gente encerrada en una casa, jóvenes encerrados recluidos en una casa, ligones encerrados en una casa. Tras tal derroche de originalidad a los productores televisivos les quedaban dos opciones: mapaches encerrados en un granja y coches metidos en una ciudad sin habitantes. Por suerte, parece que eligieron la segunda opción a la hora de crear este *Split/Second.*

Con este juego Black Rock trata de sorprendernos con un intrépido intento de innovar en el manido género de las carreras arcade. Sus ingredientes son mucha velocidad, una ciudad preparada para ser destruida, toneladas de dinamita y ocho locos pilotos.

Sin lugar a dudas se trata de una original propuesta que se completa con la amplia variedad de opciones que ofrece para que el aburrimiento no consiga adelantarnos.

CARRERAS ARCADE DE LO MÁS EXPLOSIVAS

Junto a las carreras normales encontraremos pruebas de esquivar misiles, luchas contra el crono, frenéticos adelantamientos en mitad de una lluvia de barriles explosivos... En resumidas cuentas, el sueño húmedo de los jugadores con ganas de sensaciones fuertes.

Por supuesto, todo esto sería poco impor-



LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD es excelente.



SE NOS INDICARÁ EN pantalla cuando podamos realizar un ataque.


UN AEROPUERTO LISTO PARA explotar en cualquier momento.

El medidor

AZUL O ROJO... ¡FUERTE O FLOJO!

La clave para ganar está en el medidor situado bajo el parachoques. Dividido en tres secciones, las azules activan ataques menores mientras que si llegamos a rellenar la barra hasta la zona roja podremos ejecutar un espectacular ataque que en muchos casos incluso modificará el trazado por el que transcurre la carrera.



- >Espectacular graficamente hablando.
- >Gran variedad de pruebas.
- >Multijugador muy completo.

Arriba y abajo

- >Pequeños fallos gráficos.
- >Apartado sonoro por debajo del nivel de la producción.
- >Dificultad elevada.

PS3 PC 360



Split/ Second: Velocity

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Black Rock Studio**
Editora: **Disney Int.**
Precio: **59,90€ (360 y PS3) 39,95€ (PC)**
Jugadores: **1-2**
Online: **2-8**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi
7
www.pegi.info


EXPLOSIONES, EXPLOSIONES Y MÁS explosiones. El pan de cada día.


LOS CHOQUES ESTARÁN A la orden del día en cada carrera.

tante si detalles como el manejo no estuvieran cuidados de la manera más concienzuda. Afortunadamente, la gente de Black Rock no se ha relajado en este aspecto y encontramos un sistema de control simple y efectivo que nos facilita incluso las remontadas más increíbles, haciendo que cada carrera sea una dura pugna hasta la última curva. La clave la encontramos en el elenco de vehículos incluidos, quizás no demasiado extensa pero sí muy acertada, con tres clases bien diferenciadas que se adaptan a todo tipo de jugadores y modos de juego.

De esta manera, jugar cada uno de los 12 episodios, con seis carreras cada uno, supondrá un verdadero reto de lo más longevo, con una dificultad creciente que a veces se hace algo excesiva. Una premisa simple en la que la sofisticación viene a través de su original propuesta y sus modos de juego. Y es que este show de la caja tonta metido a videojuego propone correr a toda velocidad mientras llenamos unas barras de energía con nuestras acciones (derrapes, rebufo, saltos, etc...), para luego hacer explotar partes del escenario con el único objetivo de que éstas se lleven por delante a los rivales.

Si esto no fuera suficiente, también encontraremos diversos modos de juego online e incluso hay opción para jugar a pantalla partida con un amigo sin que el apartado gráfico se resienta.

Y damos gracias por ello porque Split/Second en un verdadero espectáculo para la vista, capaz de funcionar con total fluidez a pesar de todas las explosiones que tengan lugar en pantalla. Cierto es que el hecho de funcionar a 30 imágenes por segundo le resta algo de velocidad, de igual modo que también veremos pequeños fallos gráficos de menos importancia.

El sonido es harina de otro costal, puesto que carece de fuerza en mucho momentos (sonidos de motores, falta un comentarista en las carreras,etc...), salvando la papeleta en cierta manera por el hecho de presentar una banda sónora dinámica que cambia en función de lo que pase en pantalla y que consigue meternos en la acción..

Por suerte, los pequeños fallos que muestra este título editado por Disney quedan compensados por sus aciertos, que son abundantes. Se trata del mejor juego de carreras arcade de este año, un fijo para los que gustan de emociones fuertes. ■

TAN RÁPIDO COMO UN PARPADEO, SPLIT/SECOND ES PURA DINAMITA

Interferencias


PURE


BURNOUT


LA ROCA







Las notas

Gráficos	Sonido
9.0	8.5
Jugabilidad	**Adicción**
9.0	9.2

Nota final

9.1

La opinión

TODA UNA EXPLOSIÓN de adrenalina, Split/ Second es pura dinamita para nuestros sistemas de videojuegos. Un arcade puro como a día de hoy vemos poco. Todo un ejemplo de como crear una nueva saga y un vicio perfecto para desestresarse.





Por Juan "Xcast"

APUNTA A LA PANTALLA Y MULTIPLICA PUNTOS

El nuevo espectáculo de los reyes del shooter encuentra en Wii su mayor expresión: apunta con la mano, muévete rápido y puntúa online.

Se nota la maestría. Cuando en un shooter es tan complicado despistarse de la acción se puede reconocer lo fino que han hilado sus desarrolladores. *Sin & Punishment: Successor of the Skies* ya interesaba por el nuevo control o por aportar un gran proyecto al género, pero es que además nos ha ido dejando sorpresas a cada fase.

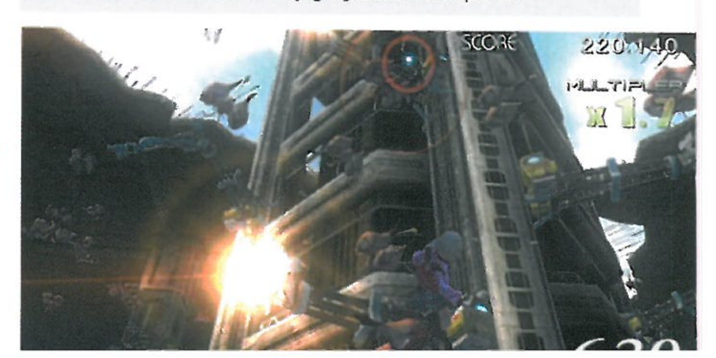
Barrer la pantalla moviendo el cursor mientras el multiplicador de combo va subiendo es una delicia, algo mucho más intuitivo que intentar coordinarse con una palanca para apuntar y botones para moverse. Ahora correr o volar con el personaje es rápido y preciso, y da confianza en los mayores aprietos. Desde *Geometry Wars* para Wii no habíamos disfrutado tanto del tándem joystick-puntero.

EL MEJOR SHOOTER FRONTAL DESDE STARFOX

Get Bonus!

¿SABES MULTIPLICAR?

Deberían haber mantenido aquel Get Bonus! del primer juego, aunque la satisfacción de las monedas y medallas tampoco está mal. Para conseguir la mejor puntuación deberás poner el multiplicador por bajas bien alto y mantenerlo hasta el final. Pasar de x10 es complicado al principio, porque en cuanto te golpeen (o si te quedas sin tiempo) bajará junto a tu salud. Buscar la mejor marca cambia totalmente la forma de jugar y hace a los expertos.





LOS JEFES FINALES TIENEN este aspecto y tamaño y, a veces, más fiero y/o mayor.

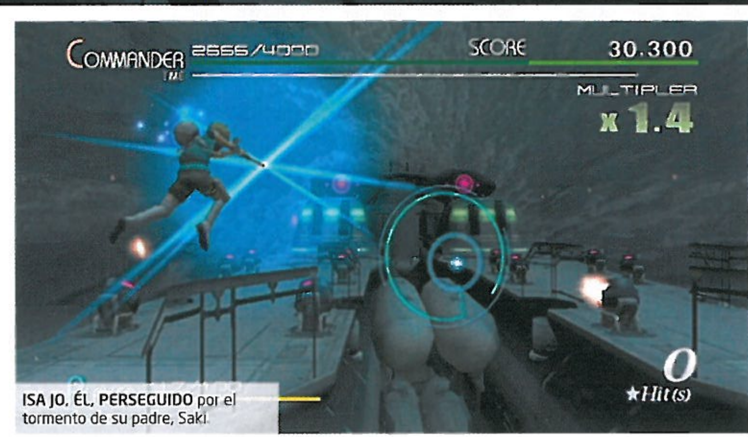


KACHI, ELLA, LETAL CON su auto apuntado y su multidisparo.



PIERDE UNA VIDA Y olvídate de hacer un récord.

ACCIÓN 360°. DISPARARÁS BOCA-BAJO, de espaldas o a otro plano. Te volverás loco.



ISA JO, ÉL, PERSEGUIDO por el tormento de su padre, Saki.

Interferencias

IKARUGA	AKIRA	DESAFÍO TOTAL

Con tal poderío en el manejo, los primeros compases del juego pueden resultar demasiado sencillos para los más experimentados, teniendo en cuenta la posibilidad de flotar, que los movimientos de esquiva no penalicen la cadencia de disparo como antes, o que no haya 'continues' limitados. Sin embargo, este aspecto se puede identificar como un cambio de estilo: los niveles son considerablemente más largos que en el primer juego y se puede competir por tener las mejores puntuaciones online, por lo que morir no corta la partida sino tu mejor marca. Es decir, ahora no se sufre por sobrevivir y llegar al final del juego, sino por multiplicar la puntuación y ser el mejor. Y creednos, es mayor reto.

Pero lo que realmente brilla en *Successor of the Skies* es la capacidad del estudio para innovar en un género hasta hace unos años abarrotado: el diseño de niveles es variado y plantea situaciones muy originales que obligan al jugador a adaptarse. Hay constantes cambios de perspectiva, secciones aéreas o peleas en círculo; jefes que se transforman y hay que afrontar disparando ahora, cuerpo a cuerpo después. Una galería de avance lateral con enemigos que saltan desde el segundo plano o una zona de escalar plataformas mientras un monstruo ocupa toda la pantalla. Puede tratarse de un shooter frontal, pero tiene momentos que parecen sacados de cada joya de Treasure.

Sin & Punishment 2 es muy adictivo y muy original y eso, desde luego, es estar a la altura. ■

Wii



Sin & Punishment Successor of the Skies

Género: **Shooter Arcade**
Desarrolladora: **Treasure**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95 €**
Jugadores: **1-2**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos**  **Voces** 

Pegi




www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.5	8.0	9.7	9.5

Nota final



La opinión

APRIETA LAS MANOS, aguanta el pulso y baila entre disparos y monstruos. *S&P* hace honor a su predecesor y destaca entre los arcade de los últimos tiempos. Por suerte, Treasure sigue definiendo el shooter moderno.



Por D. Caballero

360 PS3 PC BLUR

CARRERAS MUY LOCAS EN ESCENARIOS REALES

La última apuesta sobre cuatro ruedas de Bizarre es un título demencial para competir con otras 19 personas.

Detrás del diseño elegante de la portada y los potenciadores, detrás de ese el nombre que suena más a juego tranquilo, sosegado, se esconde un título que pretende todo lo contrario: brindar al jugador las carreras más disparatadas y caóticas de los últimos años. Ya lo dijimos en el avance de hace un par de números, *Blur* es un *Mario Kart* en HD, con escenarios y coches realistas. Y nos reafirmamos. Veinte vehículos en pista, ocho potenciadores, acciones determinadas que debes realizar en carrera, varios estilos de juego que van mucho más allá de quedar el primero, explosiones, nitros, derrapes, colisiones... Bizarre Creations ha querido crear un videojuego de carreras arcade absolutamente demencial y lo ha conseguido.

El multijugador es la clave

Desde el principio, los desarrolladores han puesto el mayor peso en el modo multijugador. En éste, hasta 20 corredores se enfrentan a la vez en la pista. En la pista, o en lo que sea. Al principio sólo podrás jugar carreras convencionales, si se puede decir que algo es convencional en *Blur*, pero con el tiempo, y gracias al sistema de rangos y puntuaciones que recuerda a los *Modern Warfare*, irás desbloqueando

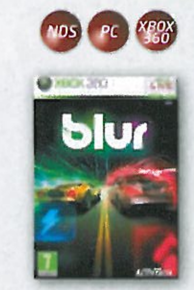


LOS POTENCIADORES SE PUEDEN usar tanto para adelante como para atrás, con curiosos resultados

EL MODO PARA UN JUGADOR ES UN MERO ENTRENAMIENTO PARA LA DIVERSIÓN DE VERDAD, EL MULTIJUGADOR



NDS PC XBOX 360



Blur

Género: **Conducción Arcade**
Desarrolladora: **Bizarre Crations**
Editora: **Activision**
Precio: **69,95€**
Jugadores: **1-20**
Online: **SÍ**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.0 | Sonido 8.0

Jugabilidad 9.0 | Adicción



Nota final



La opinión

VALORA BLUR POR lo que es, un título de coches correcto en su faceta offline pero tremendamente divertido para jugar online. Si prefieres jugar sólo elige otro título, pero si te apetece enfrentarte a rivales de carne y hueso tiene muy poca competencia.



Por D. Navarro

ADEMÁS DE GANAR TIENES que conseguir fans haciendo locuras. Así desbloquearás coches.

Al volante
PURO ARCADE

Lo único realista de *Blur* son los modelados de los coches y los circuitos, extraídos de ciudades reales. No esperes una conducción realista, ni circuitos con muchas curvas cerradas. Para ganar carreras es más importante la utilización de los potenciadores (minas, proyectiles, escudos...) que tu habilidad al volante. De hecho, no verás trazados demasiado exigentes y el freno se utiliza en contadas ocasiones. Aunque depende del coche, hay algunos que convierten un giro suave en un auténtico infierno.

>El modo multijugador.
>Los potenciadores, variados y equilibrados.
>Que cuente con modo offline a pantalla partida para cuatro jugadores.

Arriba y abajo

>Gráficamente mejorable.
>El modo offline es algo corto y repetitivo.
>Los trazados son muy poco exigentes.



LOS COCHES TIENEN BARRA de vida. Si se acaba perderás mucho tiempo.

EL MULTI TIENE UN SISTEMA DE RANGOS SIMILAR A COD: MW

vehículos y modos de carrera. Destacan las arenas, un todos contra todos sin una meta a la que llegar más allá de acabar con todos tus oponentes. ¿Recuerdas los *Destruction Derby*? Pues igual pero con el añadido de los potenciadores.

En cuanto al modo para un jugador, está muy lejos del multi en diversión, pero nos ofrece unas cuantas horas de entrenamiento para no hacer el ridículo con otras 19 personas.

Este modo se centra básicamente en una serie de eventos independientes que incluyen varias carreras con una última en la que te tienes que enfrentar a un jefe-piloto final. Al igual que en el multi, hay desde carreras simples hasta contrarrelojs o eventos de destrucción.

Todas las carreras cuentan con una serie de objetivos a cumplir en función de los cuales te darán más o menos medallas, que desbloquean a su vez más carreras. Y luego están los jefes finales, a los cuáles sólo accederás cumpliendo una serie de condiciones que ellos exigen. Acertar con los potenciadores un número determinado de veces, conseguir x fans, superar una contrarreloj con mucho tiempo de sobra...

Si valoras *Blur* únicamente por su modo para un jugador verás que es un título muy corto y sin alicientes frente a la competencia. Pero donde está la clave del título es en el multijugador. Si Bizarre y Activision consiguen atraer al público suficiente como para que los servidores siempre estén a tope el resultado habrá merecido la pena. ■



HAY VEHÍCULOS DE MUCHAS clases y todos licenciados.

Interferencias



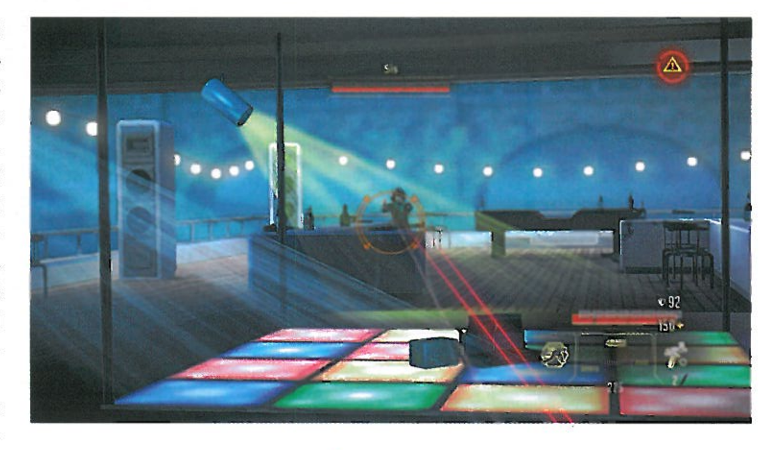
MARIO KART · PGR 4 · LOS AUTOS LOCOS

DECISIONES DIFÍCILES DE UN ESPÍA RENEGADO

Lo último de Obsidian es un título de acción en tercera persona con altas dosis de rol. Unas 25 horas de campaña principal que nos llevarán por todo el mundo para destapar una misteriosa red de corrupción y terrorismo que llega mucho más lejos de lo que parece.

A veces pasa. Sobre el papel, la idea parece perfecta, buenísima, pero al materializarla, por unas circunstancias u otras, el resultado no acaba de ser totalmente satisfactorio. Eso es más o menos lo que ha pasado con ***Alpha Protocol***. Sega y Obsidian hicieron que se nos aguase la boca con las características jugables: mezcla de acción y rol, diversas maneras de abordar las misiones en función de cómo desarrollases a tu personaje, diálogos en los que cada decisión tiene su consecuencia...

Y el resultado es que han cumplido todo lo que han dicho pero no de la mejor manera. La aventura comienza con la creación de nuestro personaje, que evidencia ya las posibilidades que tenemos para afrontar las misiones. Aunque hay tres clases (Soldado, Agente y Especialista tecnológico) y las combinaciones son infinitas entre las nueve habilidades, la realidad es que tenemos dos posibilidades para cumplir los encargos: hacerlo a lo bestia y a fuego abierto como si fuese *Uncharted* o *Just Cause*, o de manera sigilosa, matando por la espalda sin que nadie se entere, como haríamos normalmente en *Metal Gear* o en los *Splinter Cell* clásicos. Todo lo demás son variantes y diferencias menores: unos manejarán mejor las armas, otros tendrán más vida, otros se curarán más rápido y los demás serán más hábiles con las granadas y el pirateo.



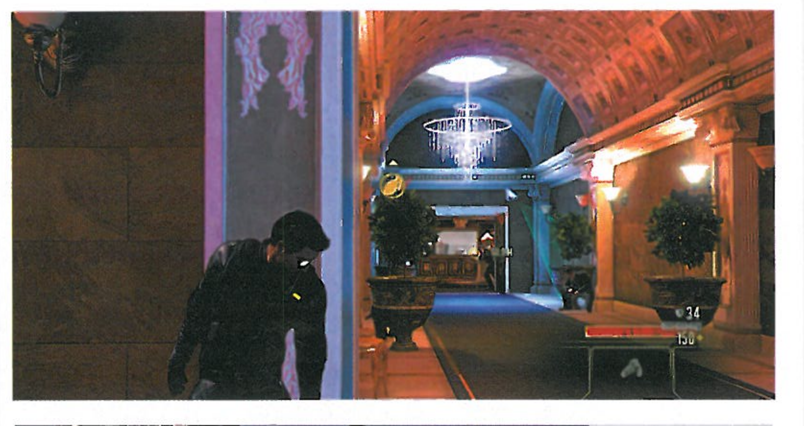
SIGILO O ACCIÓN PURA SON LAS DOS FORMAS PRINCIPALES DE JUGAR

Hasta aquí todo correcto, el problema está al entrar en la jugabilidad directa. La gran variedad de escenarios de los países que visitaremos (Arabia Saudí, Rusia,

Diálogos

TOMANDO DECISIONES

La historia gira en torno a un agente traicionado por la agencia ultrasecreta Alpha Protocol que busca las conexiones entre unos terroristas islámicos, una empresa que fabrica armas y los rumores de una posible nueva guerra fría. Y se nos cuenta en forma de continuos diálogos en los que tendremos que tomar decisiones continuamente. Éstas repercutirán en la consecución de los tres arcos argumentales que hay (que sólo se juntan al final de la trama, la cual tiene un sólo final), así como en los apoyos que tengamos en nuestras misiones. Cuando alcancemos a un objetivo podremos matarle, pero si le dejamos vivir es posible que nos proporcione información relevante, dinero o incluso apoyo en otras misiones, ya sea él mismo, con pistas o con mercenarios de su banda. Incluso habrá misiones adicionales.





GRÁFICAMENTE ES FLOJO, AUNQUE los lugares están bien recreados.

LA ACCIÓN ES EN tercera persona, pero adopta una falsa primera persona en los tiroteos.

Interferencias



007, ...PISTOLA DE ORO



MASS EFFECT

EL CASO BOURNE

Italia y Taiwan) sumada a la de los emplazamientos (desde ruinas romanas a almacenes, pasando por mansiones o embajadas) aporta una diversidad que queda totalmente lastrada por la repetitiva jugabilidad del título. El 90 % de las misiones consisten en llevarnos de una punta a la otra del escenario con la excusa de piratear un ordenador (con un minijuego), hablar con algún personaje o enfrentarse a un jefe final. Y éste es el principal lastre de *Alpha Protocol*, aquello que, de haberse resuelto mejor, hubiera conseguido que el juego mereciese mucho más la pena.

Y es que sí tiene cosas buenas. La historia de espías es interesante aunque deslavazada por sus diferentes hilos argumentales, y se presenta en forma de diálogos en los que tú decides la manera de responder y 'no' lo que respondes, mucho más útil que el sistema de los juegos de Bioware. Y las decisiones que tenemos que tomar a lo largo del título repercuten de verdad sobre la historia y las misiones.

Alpha Protocol nos deja con un intenso sabor agridulce por lo que podría haber sido. Tenía buenos mimbres y una trama interesante, pero Obsidian no ha sabido o podido aprovecharlos correctamente. Esperemos que si hay segunda parte puedan limar esos fallos.

EL PISO FRANCO SERÁ el lugar en el que estés entre misión y misión.

- La creación y evolución del personaje.
- La trama y las consecuencias de las decisiones.
- El sistema de diálogos es brillante.

Arriba y abajo

- Gráficamente es pobre aún contando con Unreal.
- Las misiones se hacen muy repetitivas casi desde el principio.

360 PS3 PC



Alpha Protocol

Género: **Acción /RPG**
Desarrolladora: **Obsidian Ent.**
Editora: **Sega**
Precio: **69,95€ (360, PS3); 49,95€ (PC)**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces**  **Textos**

Pegi



www.peg

Las notas

Gráficos	Sonido	Jugabilidad	Adicción
8.0	9.0	8.0	7.0

Nota final



8.0

La opinión

UN TÍTULO CORRECTO que conjuga de buena manera rol y acción. Seis meses más que puliesen sus fallos técnicos y la repetitividad de las misiones le hubieran hecho grande. Deja cierta sensación de estar incompleto.



Por D. Navarro



PS3 360 PC SBK X

VUELVEN LAS MOTOS MÁS RÁPIDAS DEL 'CIRCO'

Los italianos de Milestone nos traen una nueva entrega de SBK, la décima. ¿Seguirá siendo el simulador de motos más difícil? ¿O se habrán ablandado?

El Mundial de Superbikes nació en 1988 con una filosofía clara: sólo podrían correr en él modelos de motocicletas que estuvieran a la venta al público (con unas pequeñas modificaciones), frente al Mundial de Moto GP, que está formado por motos expresamente pensadas para competir. Pues bien, si las Superbikes de verdad se manejan como en este videojuego (y seguro que es así, por su aplastante realismo) no dejaría que ni mi peor enemigo se subiese a una.

La saga con un mayor nivel de dificultad de los videojuegos de motos continúa. Y lo hace siendo fiel a sus anteriores entregas: *SBK X* es por lo menos, igual de difícil de jugar que sus predecesores. Mantener la moto en carrera en el nivel de simulación puede ser un suplicio para muchos jugadores, o un reto delicioso para los fanáticos de las motos. A pesar de que el juego incluye un modo arcade, este no es tan fácil como otros juegos de conducción. En el modo simulación se podrá toquetear la moto todo lo que queramos (con ayuda de un ingeniero, pero no tan en profundidad como otros juegos de

Banda sonora

ACELERONES Y GUITARRAZOS

Un videojuego de carreras sin una potente banda sonora es como un domingo sin fútbol. En SBK X los escoceses Biffy Clyro destacan con su rock experimental por encima de los demás integrantes de la B.S.O., formada por los típicos grupos de punk rock o emo, que nos animan a acelerar sin remordimientos e incluso tararear mientras adelantamos a nuestros rivales.




EL APARTADO GRÁFICO SIGUE siendo uno de los puntos fuertes


SE PUEDE ACONDICIONAR CASI cualquier aspecto de la moto en el taller.


IA MEJORADA EN LOS rivales frente a su antecesor

SE HA MEJORADO EL ASPECTO DE LOS MENÚS Y DE LOS CIRCUITOS, Y SOBRE TODO LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE LOS CORREDORES

motor como *Forza Motorsport 3*) para dar lo mejor de nosotros en la pista. Su modo historia permitirá meternos en la piel de un corredor durante 8 años para ir subiendo de categoría hasta alcanzar el cetro de campeón del mundo de Superbike, desde las "cloacas" de las categorías inferiores.

Se ha mejorado el aspecto de los menús y de los circuitos, y sobre todo, la IA de los demás corredores, un aspecto que en la entrega del año pasado dejó mucho que desear. Su principal pero es el grado de desesperación que puede producir, ya que es muy fácil acabar por los suelos, tan sólo por transitar por el lado sucio de la pista. Aquí conviene recordar toda esa palabrería que sueltan los comentaristas de la las carreras de la tele, porque nos serán muy útiles, por ejemplo: existe un mayor agarre (Grip) en las zonas por las que han transitado los corredores. Si nos dedicamos a pulsar el botón de "boost" a lo loco, terminaremos con una excursión por la tierra en el modo arcade, y por los suelos en el modo simulación.

Frente a la edición del año pasado, se observa una mejora estética general, con gráficos más detallados, mayor sensación de velocidad y menos sonidos irritantes en pista. Se podrán elegir a los pilotos de la actual temporada (este año podemos encarnar a Carlos Checa y su flamante Ducati o a Ruben Xaus sobre su BMW) o a leyendas de esta categoría para enfrentarlas entre si, con motos modernas y antiguas. Una mezcla interesante que seguro volverá locos de alegría a los seguidores de el Mundial de Superbikes que, aunque no es tan popular en nuestro país como el campeonato de Moto GP, también tiene a un buen número de seguidores.


MODOS: CARRERA RÁPIDA, FIN de semana, carrera, historia...

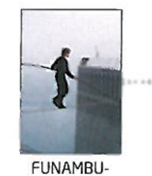


>Circuitos perfectamente representados
>Perfecta sensación de equilibrio encima de la moto
>Banda sonora

Arriba y abajo

>Faltan circuitos como el de Laguna Seca
>Sigue siendo igual de complicado, para lo bueno y para lo malo.

Interferencias


FUNAMBULISMO


SBK 09

INGENIERIA

PS3 PC 360



SBK X

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **Milestone**
Editora: **Namco Bandai**
Precio: **49,99€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.3	8.0
Jugabilidad	**Adicción**
8.0	7.0

Nota final



La opinión

SBK HA SUFRIDO un lavado de cara general, pero la esencia sigue siendo la misma, un completo simulador de motos con una dificultad elevada, aunque tiene modos más asequibles. La ausencia de un modo de dos jugadores offline es sangrante.


Por N. Parrondo

PS3 PSP



Modnation Racers

Género: **Conducción**
Desarrolladora: **United Front Games**
Editora: **Sony C.E.**
Precio: **69,99€ (PS3); 29,99 € (PSP)**
Jugadores: **1-12**
Online: **Sí**
Idioma:

Pegi
7
www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
8.3	8.5

Jugabilidad	Adicción
8.4	8.9

Nota final

8.5

La opinión

FRENÉTICO Y DIVERTIDO juego de carreras, que mejora de manera exponencial si lo disfrutas online. Pero lo más divertido es crear tus propios contenidos y compartirlos, además de jugar con todo el contenido infinito que genere la comunidad de fans.

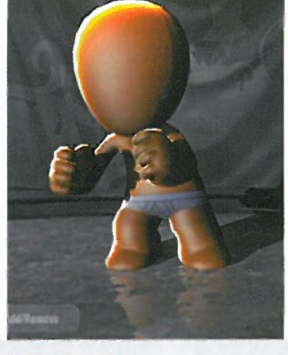


Por G. Maeso

PS3 PSP MODNATION RACERS



LA ESTÉTICA DEL JUEGO es, por una parte, muy cañera y agresiva, pero a la vez divertida y entrañable.



Crea tu Mod

A TU GUSTO

El punto más fuerte y diferenciador de *ModNation Racers* es su altísimo nivel de personalización. En el caso de los Mods, sus simpáticos y redonditos protagonistas, tienes un editor para hacer el tuyo a tu gusto. Puedes crear uno a tu imagen y semejanza o conseguir al más estrafalario corredor, gracias a los cientos de texturas, rasgos, ropa y complementos a tu disposición.

UN MUÑECO CACHONDO Y UN KART ROMPEDOR

Sony lanza una nueva franquicia de carreras de karts arcade con el acento puesto en el 'hazlo tu mismo'. Diseña tu personaje, tu kart y hasta tus propios circuitos.

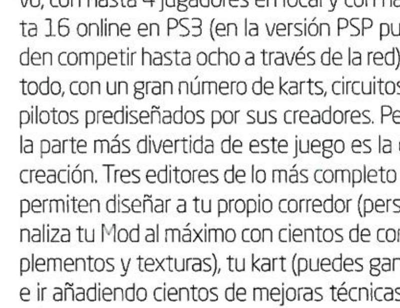
El género de las alocadas carreras de karts, cuyo máximo exponente es la saga de Nintendo Mario Karts, ha tenido múltiples imitadores, con mejor y menor fortuna, pero ninguno ha llegado a hacer sombra al título del fontanero. Ahora, Sony prueba con otra franquicia que calca jugabilidad, rapidez y diversión pero, que además, añade un componente nuevo: la posibilidad de crear y compartir todo su contenido.

Modnation Racers permite participar en alocadas carreras de lo más frenético y adictivo, con hasta 4 jugadores en local y con hasta 16 online en PS3 (en la versión PSP pueden competir hasta ocho a través de la red). Y todo, con un gran número de karts, circuitos y pilotos prediseñados por sus creadores. Pero la parte más divertida de este juego es la de creación. Tres editores de lo más completo te permiten diseñar a tu propio corredor (personaliza tu Mod al máximo con cientos de complementos y texturas), tu kart (puedes ganar e ir añadiendo cientos de mejoras técnicas o estéticas a tu coche) y tus propios circuitos (un editor muy sencillo de utilizar permite que construyas trazados impresionantes). Y una vez hayas creado un circuito, lánzalo a la red para compartirlo con todo el mundo y para correr en él con los colegas.

El juego está enfocado a crear una comunidad de aficionados que compartan y disfruten todas sus creaciones. Con la consola conectada a la red podrás ver los ránkings de mejores circuitos, karts y personajes creados por la comunidad de jugadores. Una experiencia realmente adictiva en formato doméstico o portátil con tu PSP. ■



EL EDITOR DE CIRCUITOS es muy completo y muy sencillo.



> Los editores son de lo más completo.
> Buen diseño y apartado gráfico.
> Las carreras online son muy adictivas.

Arriba y abajo

> El modo offline se queda bastante soso.
> Poca variedad de armas.
> Los tiempos de carga son algo extensos.



EN LAS CARRERAS PODREMOS usar, como de costumbre, armas y potenciadores.





3D Dot Game Heroes

Género: **RPG de acción**
Desarrolladora: **From Software**
Editora: **Friendware**
Precio: **44,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma: **Voces** **Textos**

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.5 | Sonido 8.5 | Jugabilidad 8.0 | Adicción 9.0

Nota final



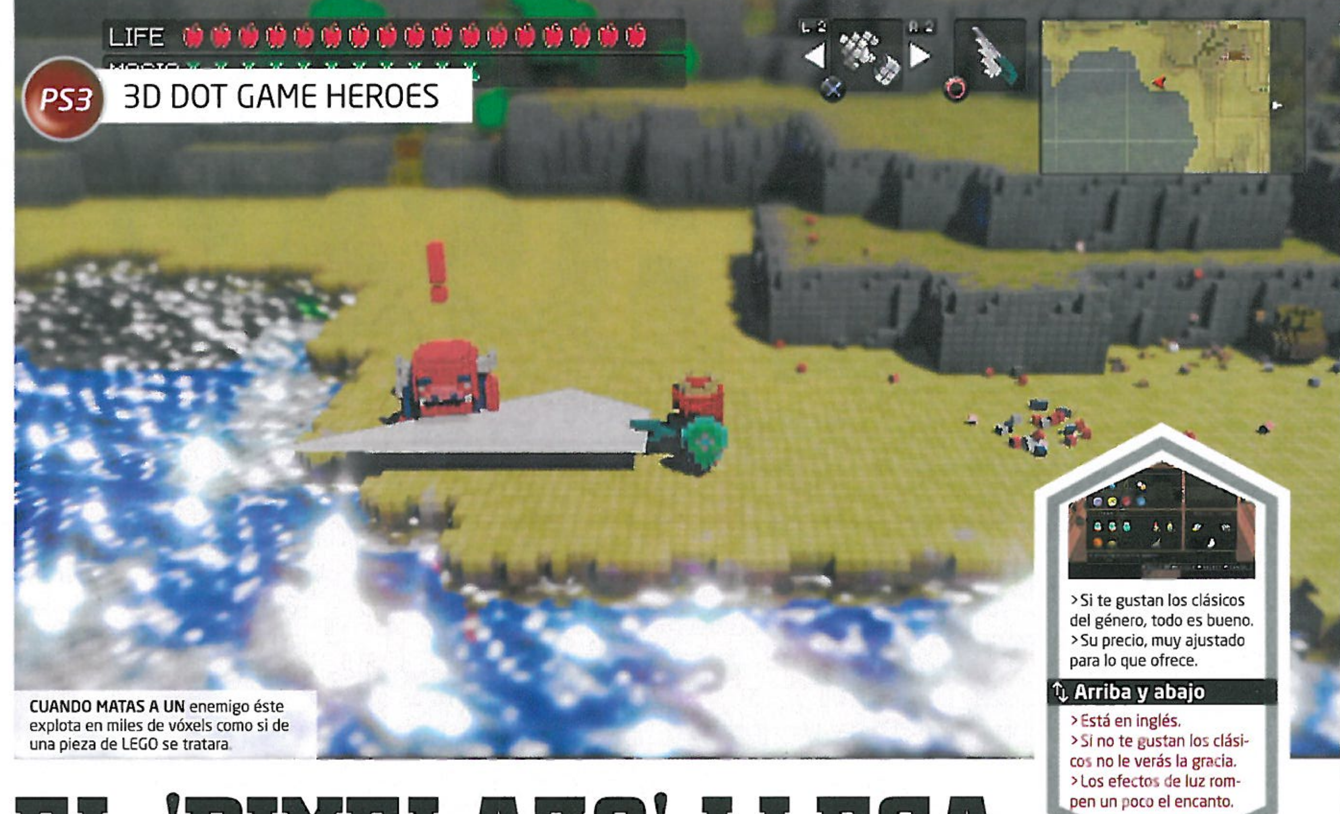
La opinión

ESTE TÍTULO VA de sensaciones. Jugablemente no tiene nada que le haga grande, pero se transforma cuando quien lo juega es un amante de los títulos de acción y rol primigenios. Si amaste los Zelda de NES, amarás 3D Dot.



Por D. Navarro

PS3 3D DOT GAME HEROES



CUANDO MATAS A UN enemigo éste explota en miles de vóxels como si de una pieza de LEGO se tratara.

>Si te gustan los clásicos del género, todo es bueno.
>Su precio, muy ajustado para lo que ofrece.

Arriba y abajo

>Está en inglés.
>Si no te gustan los clásicos no le verás la gracia.
>Los efectos de luz rompen un poco el encanto.

EL 'PIXELAZO' LLEGA A LAS TRES DIMENSIONES

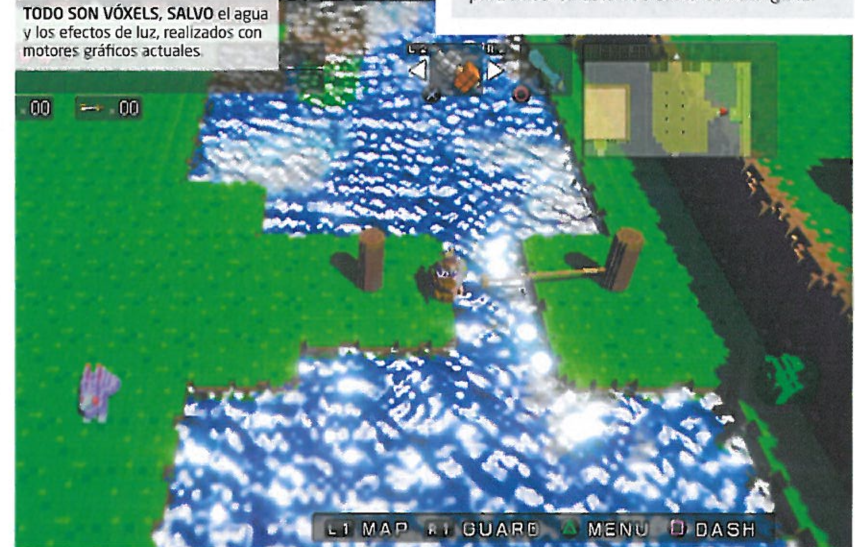
Toda una parodia del rol de acción clásico, encarnado principalmente por los primeros *The Legend of Zelda,* y una de las obras más extrañas y bizarras del año.

La era de las 2D ha dejado su sitio a las felices 3D. Así se dice al principio del juego de From Software como parte del argumento, por lo demás un homenaje a Zelda y todos los demás juegos de este corte. Un héroe anónimo tiene que salvar a su reino del malvado Fuelle, que ha robado un orbe oscuro que le puede dar un poder absoluto con el que tiranizar a la humanidad.

Ni jugable ni argumentalmente, *3D Dot Game Heroes* es novedoso. Bebe del clásico juego de rol de Miyamoto y Tezuka en casi todo. Las armas, las mazmorras que giran en torno a ese último objeto que se acaba de conseguir, la búsqueda de la llave que abre la puerta tras la que nos espera el jefe final, el cual tiene un punto débil que suele estar relacionado con esa última arma conseguida... No aporta nada nuevo, pero es que tampoco lo pretende.

From Software simplemente ha querido recrear ese universo sencillo pero admirado aportando un aire retro que respiramos en la mayoría de los elementos del juego. La música recuerda a la que se hacía en los años 80, la tipografía y el diseño de los menús es tan fría y a la vez tan encantadora como hace dos décadas. Y gráficamente ya lo véis, el mismo pixelazo que en esos años, sólo que en realidad es un voxelazo (el vóxel es algo así como el píxel de las 3D).

Se hace corto (8 horas) y simplón, pero la maniobra estaba clara. Rendir tributo a los orígenes del género y hacer saltar las lágrimas a más de uno. Grandioso. ■

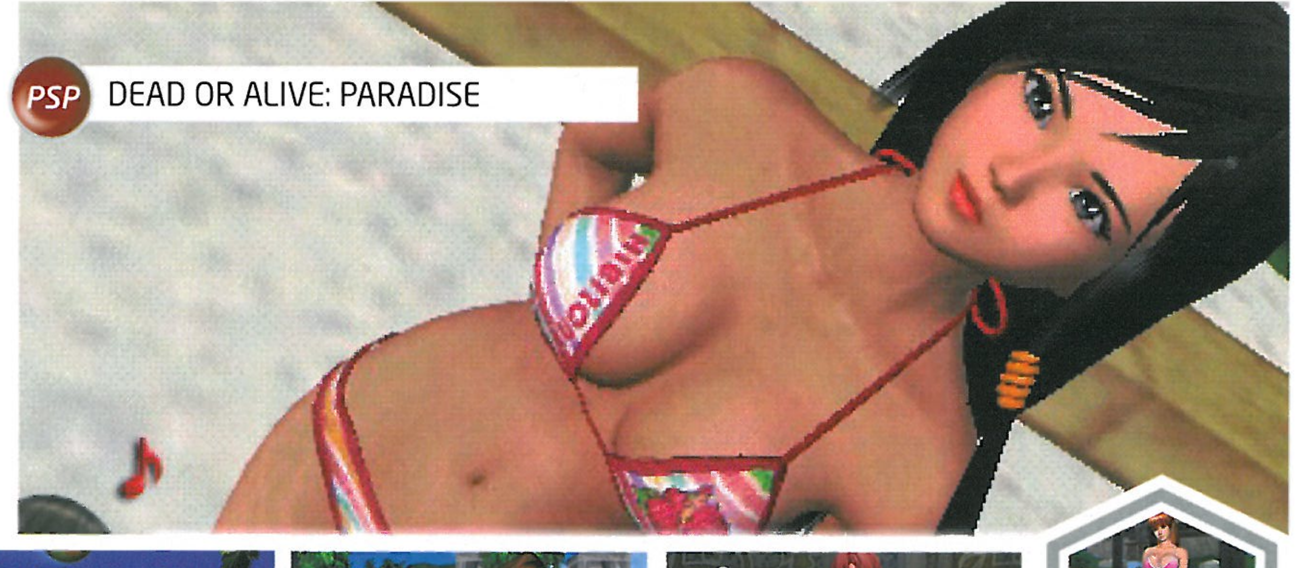


TODO SON VÓXELS, SALVO el agua y los efectos de luz, realizados con motores gráficos actuales.

Editor de personajes

HÉROE A MEDIDA

El protagonista de la aventura será quien tú quieras. Entre los modelos predeterminados hay desde fantasmas a dragones, pasando por esqueletos, ninjas y otros más raros como futbolistas o ¿barcos? Y luego cuentas con el editor de personajes, un espacio vacío en 3D en el que puedes recrear mediante vóxels cualquier figura para hacerte tu héroe como te dé la gana.











>Impresionante nivel gráfico.
>Todas las opciones de la versión de consolas grandes.
>El casino es un vicio.

Arriba y abajo

>Hay muy pocos minijuegos.
>El juego de volley es cansado y repetitivo.
>Está en inglés.

SIN MUCHAS CURVAS NO HAY PARAÍSO

Las bellas luchadoras de la saga *Dead or Alive* vuelven a su retiro estival en una isla del caribe. Volley playa, póker y poses sugerentes en versión para llevar.

Dead or Alive Paradise es la conversión de los ya conocidos *Dead or Alive Xtreme* para consola portátil. Aprovechando el nombre de la saga de lucha que encumbró a Itagaki, nos da la posibilidad de interactuar con las voluptuosas protagonistas de la serie, encerrándonos en una isla con todas ellas durante unos días.

Allí, nuestro cometido será simplemente dejar pasar el tiempo, mientras visitamos sus tiendas, jugamos al volley contra otras chicas o participamos en alguno de los escasos minijuegos a los que tenemos acceso. Todo esto no es nada más que una excusa para disfrutar de las exhuberantes curvas poligonales de las que en tiempos mejores son expertas luchadoras, y uno de los mayores alicientes que nos presenta el juego es el poder fotografiar a sus protagonistas en sugerentes poses. Para ello, podemos usar tanto los bikinis como los accesorios que encontraremos en las tiendas de la isla, usando el dinero ganado bien en el casino, bien con los partidos de volley playa. Pechos llamativos, chicas en bikini, escenarios de ensueño y poco más son los alicientes que encontraremos en un juego sólo apto para fans incondicionales de las chicas *DOA*.



A LAS CHICAS LES encanta jugar al volley continuamente con nosotros.



COMPRA COMPLEMENTOS PARA PASAR el rato en la isla del amor.



HACER FOTOS A LAS chicas va a ser tu actividad favorita, te lo aseguramos.

PSP



Dead or Alive Paradise

Género: **Minijuegos**
Desarrolladora: **Tecmo**
Editora: **Koch Media**
Precio: **39,99€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi





www.pegi.info

Las notas

Gráficos 7.4
Sonido 7.2
Jugabilidad 6.0
Adicción 6.4





Nota final



6.5

La opinión

EL JUEGO ES una conversión exacta del título que apareció en Xbox y no defraudará a los fans de las chicas de Tecmo que quieran jugar a ponerles y quitarles biquinis de todo tipo en sus PSP. Además, puedes jugar con sus minijuegos: casino, volley...



Por Wako





Bakugan Battle Trainer

Género: **Rol por turnos**
Desarrolladora: **Nelvana**
Editora: **Activision**
Precio: **29,90€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos



5.0

Sonido 7.0

Jugabilidad



5.0

Adicción



5.0

Nota final



5.5

La opinión

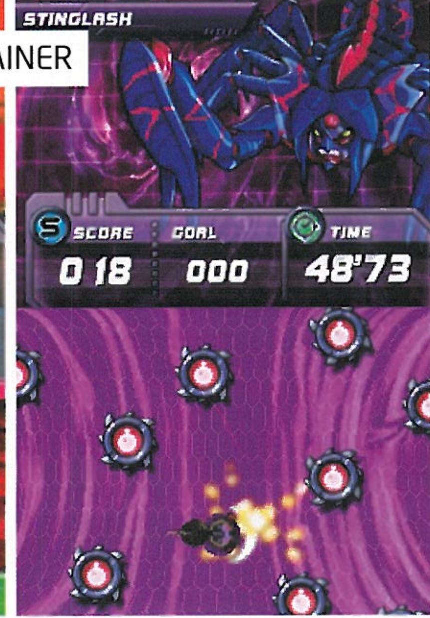
SIEMPRE DIGO LO mismo. Si eres un amante de la serie y las figuras, súmale un par de puntos a esta nota. Pero para la gente a la que no le atraiga la serie, este juego le atraerá menos, porque no tiene nada que le haga mejor que cualquiera de la competencia.



Por D. Navarro

DS BAKUGAN BATTLE TRAINER







CÓMO ENTRENAR A TUS MONSTRUOS BOLA

El segundo juego del exitoso anime vuelve a ser un juego de rol de combates por turnos, pero esta vez sin cartas de por medio, sino con los monstruos directamente.

Este tipo de juegos tienen un público determinado y no buscan más allá. Ya suele costar suficiente la licencia y los presupuestos no son muy altos. Y tampoco el público muy exigente, así que la desarrolladora crea un juego simplón, que contente a los grandes fans y fuera.

Eso es lo que pasa más o menos con *Bakugan Battle Trainer*. Nuestro protagonista, Dan, ha perdido la memoria en medio de un conflicto con un asteroide que más bien es una nave alienígena llena de malos. Esta aeronave está robando todos los bakugan de la Tierra y quién si no el protagonista, deberá enfrentarse a todos los enemigos y acabar definitivamente con la amenaza.

Las batallas, el grueso del título, son enfrentamientos de equipos de tres bakugan que luchan de uno en uno. Cada monstruo tiene una determinada cantidad de vida que va aumentando con diferentes power-ups. Unos suman más vida, otros triplican en el siguiente turno la vida que consigues, otros se la dan a los aliados... Y cuando uno de los dos se queda sin power-ups, gana el que más puntuación tiene. Sencillo, quizá demasiado.

Sí hay un componente estratégico acusado sobre todo cuando entran en juego los diferentes elementos de los monstruos. Cada uno es fuerte contra otro y débil contra un tercero. El clásico piedra-papel-tijeras de toda la vida. De esta forma, por ejemplo, los bakugan aquo (agua) son fuertes contra los pyros (fuego) y débiles contra los ventus (viento). Ser débil significa tener prácticamente la batalla perdida, ya que se te divide por dos tu vida.

Pero todo sigue siendo demasiado simplón. Sobre todo al compararlo con cualquier juego de Pokémon. No hay color.



Vuélvelos más fuertes

ENTRENAMIENTO

Para conseguir los power-ups tienes que entrenar a tus bakugan brawlers. Hay varios minijuegos y en todos se usa el lápiz táctil. Por ejemplo, en el de destreza tienes que guiar a tu monstruo hecho bola por un laberinto mientras coge monedas en un tiempo determinado. En el de defensa hay que conseguir monedas mientras evitas que unas bolas moradas te toquen. En el de ataque tienes que pulsar determinados paneles de colores...



> Los bakugan, muy bien recreados.
> Que cuente con voces en español.

Arriba y abajo

> Las batallas y la estrategia es demasiado simple.
> La historia se hace demasiado corta.
> Ausencia de otros modos de juego además del principal.



EN TOTAL HAY UNOS 25 bakugan distintos. Un poco escaso



EN BUSCA DE ARENA Y PLATAFORMAS

Mientras que el sistema de control está mucho más ajustado para las fases de saltos y puzzles, tendremos que sufrir en las peleas.

En principio este *Príncipe de Persia: Las Arenas Olvidadas* lo tiene todo para triunfar. Tiene un aspecto gráfico espectacular con un diseño de escenarios muy bueno; cuenta, sobre todo, con fases de plataformas; tiene puzzles; combates y jefes y mini-jefes a los que llevarse por delante con la espada. Por tener, tiene hasta un modo cooperativo, algo que no están en las versiones de nueva generación y que lo diferencian, todavía más.

Sin embargo, algunas piezas del rompecabezas no encajan a la perfección. Si las fases de plataformas nos harán recorrer castillos, templos , ciudades en ruinas o cavernas realizando toda suerte de usos de las Arenas, éstas quedan relegadas a un segundo plano en el combate, dejando mucho más protagonismo al toma y daca con la espada. Y en ocasiones, puede llegar a ser aburrido, no por el hecho de mover el brazo a un lado o al otro, sino porque sólo existen unos determinados movimientos que terminan por responder en pantalla como ataques. Es cierto que las Arenas también se pueden utilizar en combate, pero están siempre ligadas a momentos o contrarios específicos.

Lo que sí funciona a la perfección es el nuevo sistema de poderes del Príncipe que le permite manejar las Arenas –preciosas y muy bien animadas, por cierto- a través de las Plataformas de Arena, las Burbujas de Arena y los Anillos de Arena, que sirven para saltar más alto, salvarnos si uno de los saltos que debíamos hacer lo obviamos, y colgarnos para poder caminar por las paredes.

Hemos dicho cooperativo y deberíamos profundizar diciendo que se trata de un sistema de juego a dos en el que uno sigue siendo el protagonista de la historia y el otro colabora, pero tampoco se involucra al cien por cien. Su labor es la de controlar al Djinn, el genio que protege al Príncipe y, por compararlo con algo, sería parecido al sistema de juego cooperativo que ya había en *Super Mario Galaxy*. El genio se puede dedicar a allanar el camino al príncipe utilizando las Arenas para crear plataformas sobre las que saltar, salientes a los que agarrarse o protegerle de los enemigos que le acechen. ■

SE COMBINAN PLATAFORMAS Y combates por momentos.



VUELVEN LOS CHECKPOINTS Y las fuentes son una de las formas.

EN EL MODO COOOPERATIVO, EL SEGUNDO JUGADOR SÓLO COLABORA

Arriba y abajo

>Los poderes de las Arenas son fáciles de usar.
>El aspecto gráfico es tremendo.
>El modo cooperativo añade mucho valor.

>Los combates no terminan de ser demasiado profundos.
>La cámara falla en algún momento clave.



Príncipe de Persia: Las arenas olvidadas

Género: **Acción y plataformas**
Desarrolladora: **Ubisoft Quebec**
Editora: **Ubisoft**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma: **Textos:**







www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.1

Sonido 7.8



Jugabilidad 7.7

Adicción 7.5



Nota final



7.8

La opinión

NO PASARÁ AL recuerdo como el mejor Príncipe de Persia, pero sí que sienta las bases de una nueva dirección en la que la saga puede dejar algo más de lado el combate para recuperar la esencia clásica de las plataformas y darle un nuevo sabor a la licencia.



Por Ch. Antón




Infinite Space

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Nude Maker**
Editora: **SEGA**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Idioma:
Textos
Voces

Pegi




www.peg

Las notas





Gráficos 6.5 · Sonido 6.5
Jugabilidad 8.0 · Adicción 8.0

Nota final



7.3

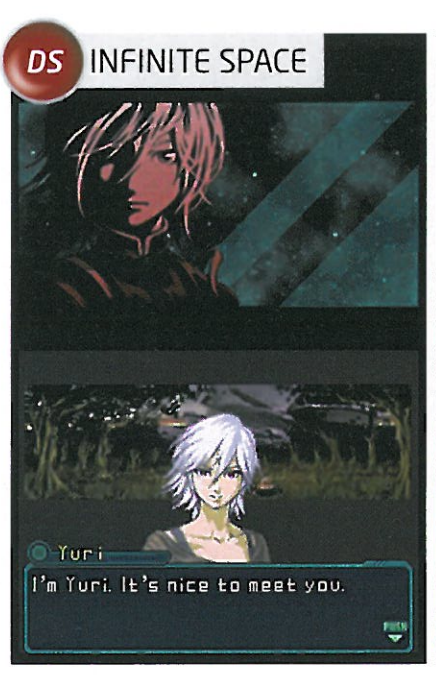
La opinión

UNA INTERESANTE PROPUESTA dentro de los RPG en Nintendo DS, que encuentra su mayor lastre en el ritmo de la historia, y en un sistema de aprendizaje demasiado complejo que, además en España, nos llega con el hándicap de no estar traducido a nuestro idioma. Pese a todo, las batallas son geniales.

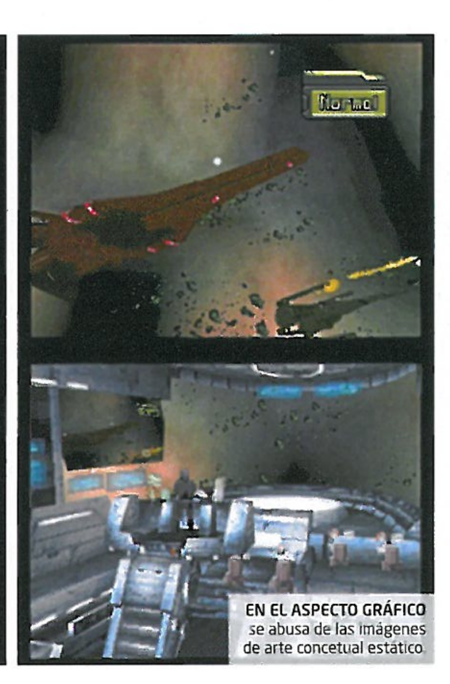


Por J.L. Villalobos

DS INFINITE SPACE







EN EL ASPECTO GRÁFICO se abusa de las imágenes de arte concetual estático.

BATALLAS ÉPICAS EN EL OSCURO HIPERESPACIO

Un complejo y completo RPG, donde las refriegas entre flotas de cruceros espaciales moverán el destino del protagonista, Yuri, y de sus compañeros de viaje.

Tras *Phantasy Star 0*, SEGA vuelve a demostrar que se toma muy en serio el género RPG en DS apadrinando a ***Infinite Space***, un título que se desmarca con una interesante propuesta jugable basada en la gestión, casi al milímetro, de nuestra flota espacial para surcar de la forma más segura posible los confines del Universo.

Yuri es un joven que sueña con surcar el espacio, pero que vive prisionero dentro de su propio planeta, gobernado por un dictador tirano que tiene prohibido a cualquiera de sus habitantes salir del mismo. La aventura de Yuri le llevará a comandar un ejército de naves espaciales en pos de resolver el misterio que rodea a un antiguo artefacto que le dejó su padre como legado hace ya muchos años.

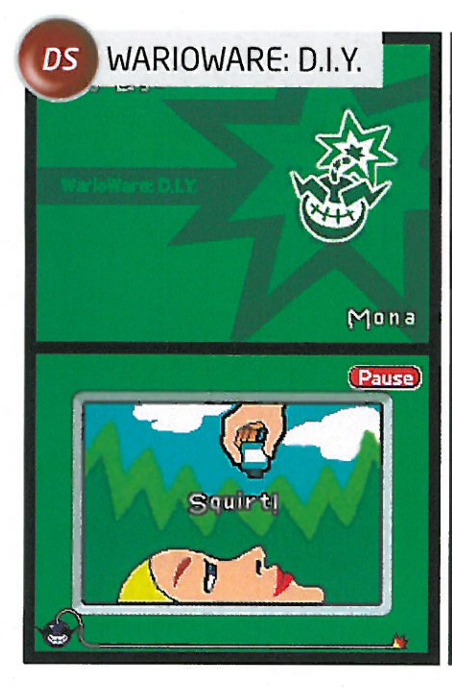
Los primeros compases del juego nos parecerán confusos y lentos. La historia ciertamente tardará en arrancar, y los tutoriales que tengamos en muchas ocasiones nos parecerán poco claros e incluso en ocasiones insuficientes, sobre todo teniendo en cuenta que el juego está totalmente en inglés, tanto textos como vídeos. La trama se irá desvelando a medida que vayamos visitando planetas, donde podremos, por ejemplo, visitar tabernas para hablar con gente o con nuestros compañeros de viaje; o acudir a los muelles donde se fabrican y mejoran todo tipo de naves, desde grandes cruceros a cazas pequeños y rápidos. Aun así, todo esto puede antojarse como una traba para poder llegar al punto en el que ***Infinite Space*** brilla realmente: el sistema de batallas y la gestión de todas nuestras naves, su equipamiento y tripulación. Una vez que logremos controlar un mínimo esta dinámica, nos veremos envueltos en batallas espaciales y en tiempo real, donde tiene gran importancia la precisión que tengamos a la hora de impartir las órdenes de ataque, defensa y retirada. Cuanto más luchemos, mayor será el nivel de nuestros tripulantes, sus habilidades y, por extensión, mayor el poder y la eficacia de la nave que tripulan.

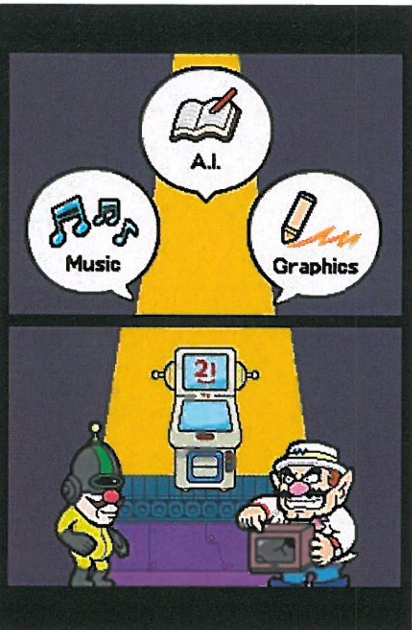
EL JUEGO BRILLA EN EL SISTEMA DE BATALLAS Y LA GESTIÓN DE NAVES

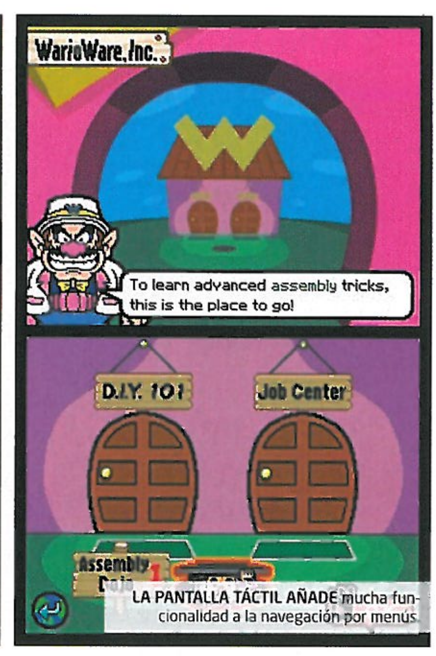


LA GESTIÓN DE NAVÍOS espaciales es lo mejor del juego.

A nivel técnico, ***Infinite Space*** se presenta como un título muy modesto, pero eso no eclipsa a un buen RPG, diferente, emocionante en las batallas y minucioso en la gestión. ■







LA PANTALLA TÁCTIL AÑADE mucha funcionalidad a la navegación por menús

UNA PEQUEÑA PUERTA A UN GRAN MUNDO

Crear y descubrir también es divertido. Y un proceso muy desconocido que Nintendo acerca a curiosos y mentes inquietas con esta herramienta.

Nintendo nos ha acostumbrado a que arrancar un nuevo WarioWare signifique diversión sencilla, absurda e instantánea. Es justo lo primero que tienes que saber que no te dará este *Do It Yourself* a las primeras de cambio. Sin embargo, los seguidores de la cultura del microjuego (ya van cinco *Wares*) seguro que han imaginado más de una vez cómo funcionarían sus propias creaciones.

Cinco segundos y tienes que entender lo que ocurre en pantalla y actuar en el momento justo tocando con tu puntero. ¿Sólo toques? Eso pensamos cuando conocimos este título hace unos meses. Hoy, tras un puñado de creaciones, entendemos esta decisión: incluir otras funciones del puntero o de la consola multiplicaría los parámetros de la parte interactiva. Esa parte, la informática, es la más abstracta para los desconocedores, pero también puede ser la más intrigante. "Si pulso esto muestro lo otro y entonces gana el jugador cuando..." La otra es la sección artística,

CIERTAMENTE PARECE UN DESARROLLO A MICROESCALA

obviamente limitada a esos marcos planos repletos de píxeles y a esas melodías MIDI que se aceleran en cada iteración. Gráficos y sonido demostraron funcionar a la perfección con ese estilo en los anteriores *WW* y ahora alcanzan el nivel justo y necesario a la hora de crear.

Lo mejor es que bocetes tus ideas en papel y te inspires probando los microjuegos incluidos, seguro que así se te ocurren versiones muy personales. Ajusta tu microcreación, enséñala a los colegas y escucha sus sugerencias. Ya podrás ir al centro de distribución y pasar tu juego por la Wi-Fi Connection. Ciertamente parece un desarrollo a micro escala, y el valor comunitario es grandioso: usuarios que comparten y comentan sus ideas en foros, vídeos del 'tubo', juegos hechos en equipo, aportes de los grandes desarrolladores... un potencial sólo ensuciado por los impersonales códigos de amigo. ■



EJEMPLOS COMO FLIPNOTE STUDIO o este WarioWare DIY demuestran que Nintendo no sólo no ha olvidado las ofertas creativas, sino que está consiguiendo refrescarlas y abrirlas en su línea

DS

WarioWare: D.I.Y.

Género: **Creatividad**
Desarrolladora: **Nintendo/IntSys**
Editora: **Nintendo**
Precio: **39,95€**
Jugadores: **1**
Online: **Sí**
Idioma: **Textos** 

Pegi



www.pegi.info

Las notas

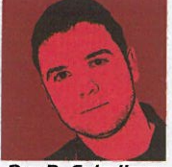
Gráficos 8.5 
Sonido 8.5 
Jugabilidad 9.0
Adicción 9.0

Nota final


8.9

La opinión

LOS MICROJUEGOS DE "sólo tocar" quizás suenen a viejo para jugarlos hoy día, pero construirlos paso a paso y compartirlos online es una idea que nunca se había propuesto de una forma tan atractiva y especial como podemos disfrutar en este Warioware D.I.Y.



Por D. Caballero



Wii RUNE FACTORY FRONTIER



Rune Factory Fontier

Género: **Rol**
Desarrolladora: **Neverland**
Editora: **Rising Star Games**
Precio: **39,95 €**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos 8.0
Sonido 8.0
Jugabilidad 7.5
Adicción 8.5

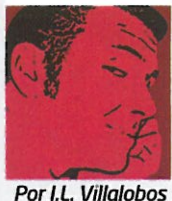


Nota final



La opinión

UNA LARGA Y agradable experiencia jugable que gustará a los fans de la saga, pero que también enganchará a los que busquen un juego largo, para tomarse con calma, y con grandes posibilidades. Imperdonable que no cuente con traducción al castellano.



Por J.L. Villalobos

EL ASPECTO DEL JUEGO es fantástico, en la línea de los otros juegos de *Harvest Moon*.

ADEMÁS DE LA HISTORIA principal, como buen rol, hay decenas de misiones paralelas.

> Gran apartado visual.
> Enormes posibilidades de juego para ser de plataforma portátil.
> Larguísima duración.

Arriba y abajo

> Inicio demasiado confuso y costoso.
> Completamente en inglés, una barrera que puede ser infranqueable.

EL FRUTO DE TODO NUESTRO TRABAJO

Cada avance, cada signo de mejora en nuestro entorno, cada novedad, nos sabrá a justa recompensa por un trabajo duro bien hecho.

La última incursión de la saga *Harvest Moon* llega a Wii con un título extenso, muy extenso, que refina la fórmula que ha venido ofreciendo en sus últimas entregas, sobre todo en Nintendo DS. Todo lo que gira en torno a la saga consiste en cuidar de una granja que se encuentra en un pequeño ambiente rural en el cuál las relaciones con los habitantes y la forma en la que hagamos las cosas irán determinando el avanzar de la trama.

Pero si este juego ha eliminado totalmente de su nombre a la emblemática saga, quedándose simplemente en *Rune Factory: Frontier*, es porque de algún modo se desmarca de ello. Aparte de todas nuestras tareas, tendremos que desentrañar el misterio que rodea a la Isla Ballena, una enorme porción de tierra suspendida en el aire sobre la aldea, y que ahora requiere nuestra ayuda para que no se desvanezca la magia que alimenta al motor que la mantiene flotando sobre Trampoli. En esta parte del juego tendremos que dedicarnos más a superar mazmorras habitadas por criaturas a las que tendremos que derrotar. Además, en estas mazmorras que dividen la mecánica del juego en granja y mazmorra podremos encontrar más terreno para cultivar, todo en suelos que no se ven afectados por el paso del tiempo, por lo que podremos plantearnos nuestras estrategias agrícolas de otra forma con esta ayuda adicional. ■





> Historia emotiva que engancha.
> La música subraya muy bien lo que estamos viendo en pantalla.
> Fondos pintados a mano.

Arriba y abajo

> Toques de humor que descentran un poquito.
> Se echan en falta algunos diálogos un poco más complejos.

PUZZLES Y ENIGMAS SOBRE UN LIENZO

Un joven payaso y una simpática oruga intentan salvar el mundo. Una aventura 'point & click' clásica diseñada con lienzo y pinceles. Una pequeña obra de arte.

Oficialmente, ya se puede decir que el género de las aventuras gráficas ha salido del gueto de la nostalgia: vive un momento esplendoroso gracias a los *Sam & Max*, los *Runaway* y a juegos como el que nos ocupa. A ***The Whispered World*** le falta poco, muy poco, para convertirse en un clásico.

Lo primero que llama la atención es su aspecto gráfico. Todos sus fondos han sido dibujados a mano, lo que le confiere una gran personalidad y originalidad, y sus personajes han sido renderizados a golpe de cel shading, esa herramienta que parece una obligación para los juegos del género. Pero la chicha está en su argumento, que nos pone en la piel del joven payaso Sadwick (al que todos llaman Sad, triste en inglés) que sufre pesadillas premonitorias. Debe salvar el mundo, pero se encuentra solo ante tan magna misión.

La mecánica es la de ir resolviendo puzzles clásicos (usar un objeto sobre otro) o de diálogo. En este último punto flaquea, ya que los diálogos no son todo lo brillante que se espera. Pero las situaciones que va resolviendo Sad nos abren nuevos e interesantes vericuetos en la trama, y nos hacen desear continuar jugando. Además, Sad no está sólo, sino que está acompañado por su mascota, la oruga Spot, que será capaz de ir cambiando de forma para ayudarnos a resolver los diferentes puzzles del juego, que son muchos y muy variados. Spot puede rodar por el suelo como un 'bicho bola' y abrirnos muchas puertas. ¿Se le puede pedir más a un Point & Click? ■



SAD NO ESTÁ SOLO, su mascota Spot le ayudará a superar muchos de los problemas.



EL DISEÑO ARTÍSTICO Y el cell-shading vuelven a brillar por su calidad.

PC



The Whispered World

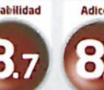
Género: **Aventura**
Desarrolladora: **Daelic Entert.**
Editora: **Koch Media**
Precio: **29,99€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces (inglés)
Textos (español)

Pegi



www.pegi.info

Las notas



Gráficos	Sonido
9.0	8.3
Jugabilidad	**Adicción**
8.7	8.5

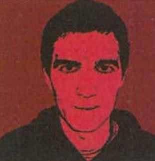
Nota final



8.6

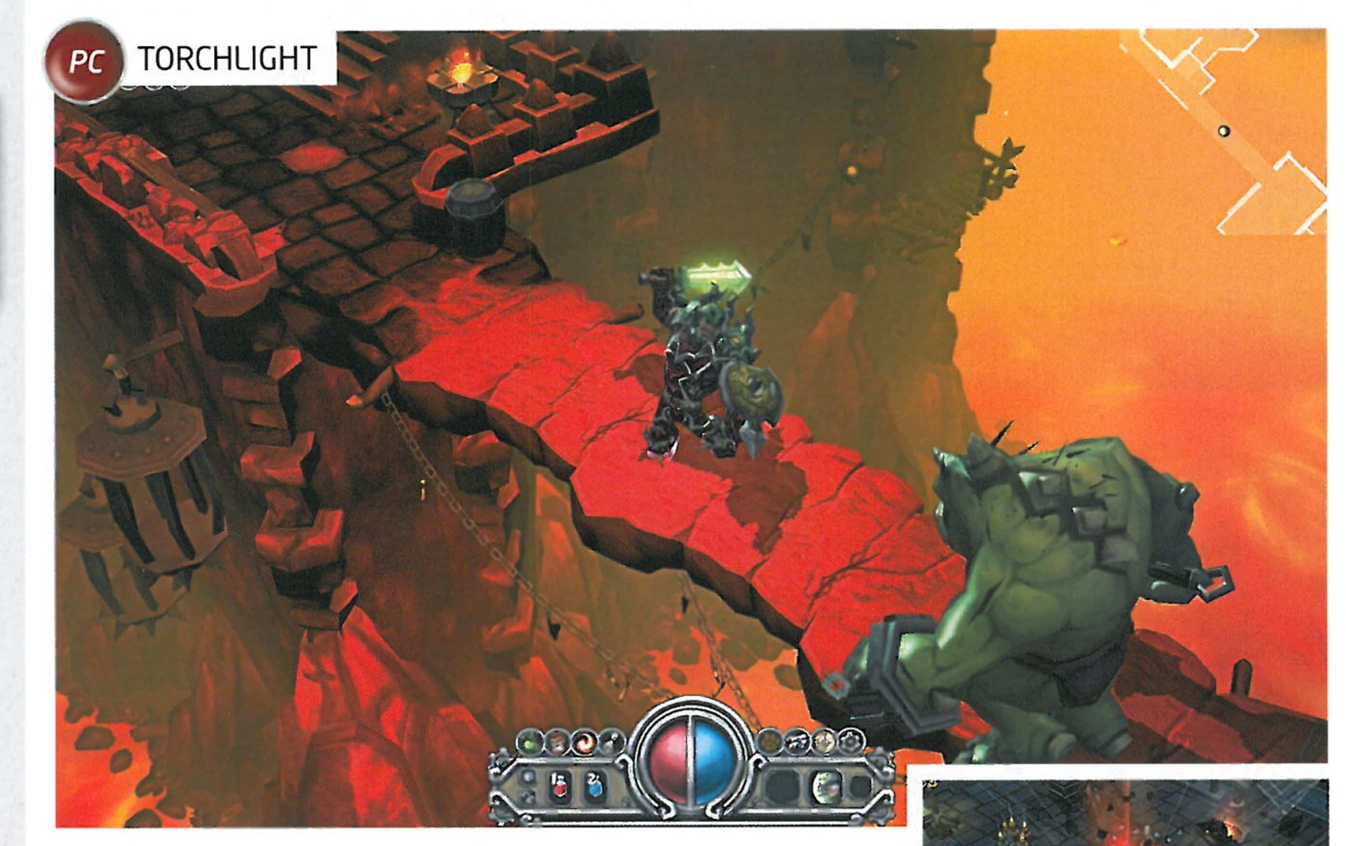
La opinión

UNA AVENTURA GRÁFICA memorable: personajes bien definidos, escenarios de fantasía, situaciones resueltas de manera original. Muy fácil de jugar y con un aspecto gráfico espectacular. Quizá se echa en falta diálogos un pelín más complejos.

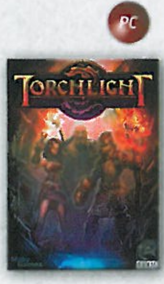


Por N. Parrondo

PC TORCHLIGHT



PC



Torchlight
Género: **Rol**
Desarrolladora: **Runic Games**
Editora: **Jowood/Digital Bros.**
Precio: **19,95€**
Jugadores: **1**
Online: **No**
Idioma:
Voces
Textos

Pegi



www.pegi.info

Las notas

Gráficos



Sonido



Jugabilidad



Adicción



Nota final



La opinión

CON SU NOTABLE aspecto gráfico y su gran jugabilidad, hará que el tiempo pase más rápido hasta que llegue la tercera parte de Diablo. Pide a gritos un modo multijugador y más personajes jugables: si hubiese tenido esos dos aspectos, hablaríamos de un grandísimo juego.



Por N. Parrondo

MAZMORRAS A GOLPE DE CLICK

Parte de las mentes que crearon el mítico *Diablo* están detrás de este juego de acción-rol apasionante. Dale a la magia y a los golpes con esta aventura única.

T**orchlight* es un juego de rol que salió al mercado, en descarga vía Steam, a finales del 2009. Ahora aparece esta versión con textos en castellano y en formato físico. Sus creadores están detrás de dos pesos pesados del RPG: *Diablo* y *Fate*. **Torchlight** mezcla lo mejor del rol (mejoras de personaje) y hack´n slash (simplicidad de uso), para crear un híbrido que entusiasmará por igual a los más puristas y a los novatos. Sólo hay que dar al botón izquierdo del ratón para avanzar o atacar, y al derecho para lanzar conjuros. La historia transcurre en las catacumbas de Torchlight, un pueblo amenazado por el poder del Ember, un mineral mágico. Esta piedra ha sido la culpable de la caída de varias civilizaciones, y nuestra misión es descubrir quién la está utilizando para corromper las almas de la población. Para ello podremos elegir tres tipos de personajes (alquimista, destructor o conquistadora) con sus respectivas mascotas y habilidades típicas en estos juegos. Si por algo destaca ***Torchlight, es por la facilidad de uso y por la acción inmediata con la que nos encontramos, además de por su original y colorido apartado gráfico. Todo tiene ese aspecto de dibujo animado, pero con un tono serio, épico y mágico a la vez. Un título genial si te gusta el género. Como en un menú de una hamburguesería, no hay nada de relleno y todo está rico. ■

ALQUIMISTA, DESTRUCTOR O CONQUISTADORA, TÚ ELIGES A TU HÉROE







LA PERSPECTIVA ISOMÉTRICA: TORCHLIGHT recupera esta original vista clásica de los juegos de rol con mucho acierto.

EL GRAN NARUTO SE NOS HACE MAYOR

El género alcanza su madurez en Wii con éste título que, además de gustar a los fans de la serie, saciará el hambre de pelea de los aficionados a la lucha.

La famosa serie de animación japonesa hace de nuevo acto de presencia en la consola estrella de Nintendo. Esta vez, y sin que sirva de precedente, con contenido exclusivo para los jugadores europeos.

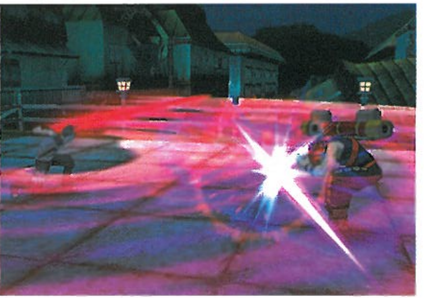
Naruto Clash of Ninja Revolution III se basa en la saga Shippuden, por lo que cuenta con personajes exclusivos de esta ramificación de la serie, haciendo que el número de luchadores alcance los 40. Algunos de los que aparecen en la versión europea no incluidos en su versión japonesa son, por ejemplo, Chiyu o Kakashi Ambu. También se han pulido diversos fallos aparecidos en anteriores juegos de la saga, haciendo que esta tercera parte sea el mejor juego basado en Naruto aparecido hasta la fecha.

El juego nos presenta dos modos perfectamente diferenciados. Por un lado, el modo historia, en el que además de los combates tradicionales se nos obliga a superar una serie de retos, como puede ser acabar la lucha con un determinado golpe, luchar envenenados y algunos otros alicientes que consiguen romper la inevitable monotonía en la que puede caer este tipo de juego. A pesar de todo, el hecho de que dicho modo alcance sólo hasta el rescate de Gara puede hacer que a los más acérrimos fans de la serie les sepa a poco, pero su punto fuerte es el modo online. Por primera vez en la saga podemos aprovechar la conexión wifi de nuestra consola para comparar nuestras habilidades luchando contra gente de todo el mundo, lo que sin duda marcará un antes y un después en el género. Los usuarios de Wii tienen, por fin, el juego definitivo de lucha de la popular serie anime. ■


EL APARTADO GRÁFICO VUELVE a sorprendernos gratamente, y es que el estilo de la serie sienta bien a tu Wii.

EL MODO ONLINE, QUE DEBUTA EN WII, ES EL PUNTO FUERTE DEL JUEGO


APRENDE COMBOS Y DOMINA los ataques de cada personaje.



>Más luchadores y arenas que nunca.
>Extras para los fans y apartado gráfico muy correcto.
>El modo online.

Arriba y abajo

>Se echan en falta más modos de juego.
>La historia sólo llega hasta el rescata de Gara.



Naruto

Género: **Lucha**
Desarrolladora: **8ing**
Editora: **Nintendo**
Precio: **49,95€**
Jugadores: **1-4**
Online: **Sí**
Idioma:
Voces 
Textos 

Pegi


www.pegi.info

Las notas

Gráficos	Sonido
7.4	7.4
Jugabilidad	**Adicción**
7.7	7.5

Nota final

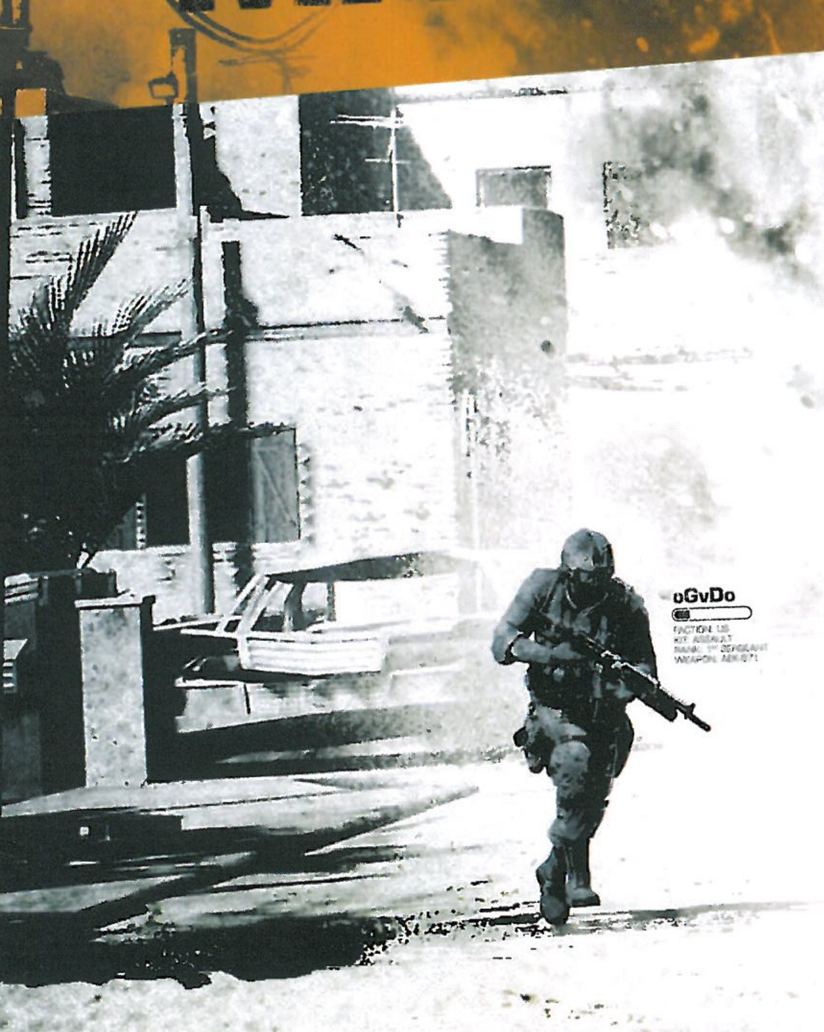

7.6

La opinión

TODO UN JUEGAZO para los fans de la famosa saga manga, que corrige los defectos de anteriores entregas. Pero lo mejor es el modo online que, por fin, acompaña la versión de Wii. Conéctate y lucha con amigos de todo el mundo con tus personajes favoritos.

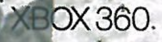

Por Wako







WWW.BATTLEFIELD.ES









/ es pequeño, ágil y
scurridizo, pero su
nace vulnerable a los fusiles
s RPG o al fuego aéreo de
voc. Cazarlo puede ser
lo consigues habrá
BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2
SALÓN ESCUELA
DE BELLEZA
¡LLEGA LA GUERRA TOTAL!
* INTENSA CAMPAÑA EN SOLITARIO
* REINVENTANDO EL MODO DE JUEGO ONLINE
KleanupGuy
FACTION: US
KIT: ENGINEER
RANK: MASTER SERGEANT I
WEAPON: RPG-7
PC DVD
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
XBOX 360
XBOX LIVE
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
PS3
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
16
DICE
EA

Descargas

Comprar sin salir de casa

No nos olvidamos de analizar todos esos juegos que no vienen en cajitas de plástico, sino que para comprarlos sólo hay que tirar de VISA mientras nos desparramamos en el sofá.

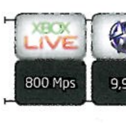
FINAL FIGHT: DOUBLE IMPACT

REPARTIENDO LECHES COMO HACE AÑOS

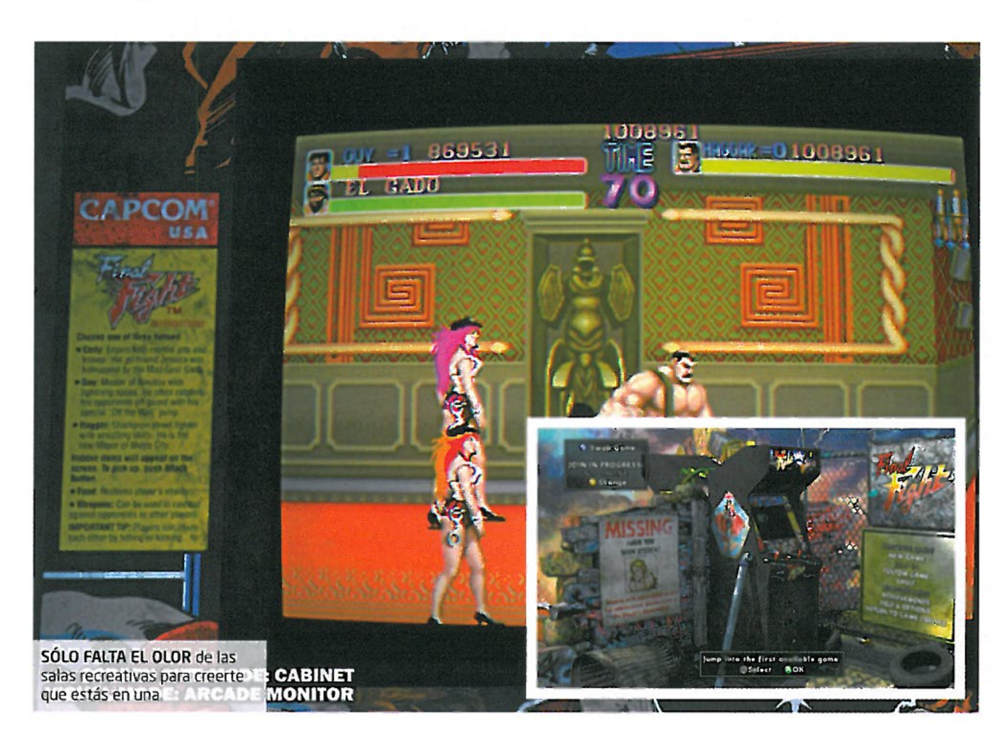
Capcom ofrece por fin a sus usuarios más fieles la revisión en alta definición de dos de sus grandes clásicos, Final Fight y Magic Sword. Desempolva tus dotes recreativas.

Los viejos arcades de finales de los 80 han abandonado por fin los vetustos (y casi radioactivos) salones recreativos de nuestros barrios para saltar con toda la pompa y el lujo de la alta definición a las consolas de nueva generación.

En esta ocasión le toca el turno a una de las leyendas del videojuego, *Final Fight*, con *Magic Sword* como comparsa de lujo. Se trata de una reedición de los juegos originales, con un conjunto de extras añadidos para todos aquellos que quieran ir más allá de la partida casual. Esto conlleva que no se haya modificado la jugabilidad de ninguno de los dos juegos ni lo más mínimo con todo lo bueno y lo malo de esta decisión. Por un lado los fans de los clásicos estarán encantados, mientras que los jugadores noveles echarán de menos una cierta mejora gráfica o mayor durabilidad en los dos títulos.




Final Fight: Double Impact
800 Mps | 9,99 €
Desarrollador: **Capcom**
8.5



SÓLO FALTA EL OLOR de las salas recreativas para creerte que estás en una.



LA JUGABILIDAD CLÁSICA DE After Burner no ha cambiado un ápice en esta versión.

After Burner: Climax

PIRUETAS AÉREAS DE RECREATIVA

Otro clásico que llega a la nueva generación de forma descargable. La diferencia es que en este caso no se trata de un remake, sino de una continuación propiamente dicha que ha visitado los salones recreativos antes de llegar a su versión doméstica. *After Burner: Climax* es fiel a la fórmula del original con vertiginosos vuelos que ponen a prueba nuestra habilidad y reflejos. Su apartado técnico es simplemente brillante y pleno de calidad, igual que su sistema de control. El gran problema es la duración de este título, una media hora si jugamos todo el juego de un tirón. Además la jugabilidad de esta iteración de *After Burner* envejece demasiado rápido por presentar escasas novedades jugables conforme pasan las horas de juego. Una pena que en Sega se hayan ocupado de actualizar únicamente el apartado visual sin introducir mejoras a otros niveles.



After Burner: Climax
800 Mps | 9,99 €
Desarrollador: **Sega**
8.0



METAL TORRENT

› Reúne todos los elementos que cualquier juego de acción vertical ambientado en el espacio podría necesitar: velocidad, armamento pesado, gigantescas naves enemigas y multiplicadores de puntuación repartidos por todo el escenario. Se juega sólo en la pantalla superior.



ZENO CLASH ULTIMATE EDITION

› Estamos ante una pequeña sorpresa recién publicada en Xbox Live Arcade. Un juego independiente que nos pone en perspectiva subjetiva para soltar puñetazos a los rivales que se pongan por medio. Gran apartado técnico y una jugabilidad muy original, capaz de enganchar a todos aquellos que se atrevan con algo poco convencional.



CHRONOS TWINS DX

COORDINA Y DOBLA TU TIEMPO

Otra joyita española. La idea de *Chronos Twins DX* ha pasado por GameBoy, DS y ahora llega a WiiWare y consiste en el control de nuestro personaje en dos universos temporales paralelos. El líder la raza de los invasores alienígenas Ilhedar, Twime, sólo puede ser derrotado si es eliminado al mismo tiempo en las dos realidades en en las que vive. Para ello, el juego te ofrece una pantalla partida en la que se ven los dos tiempos a la vez.

Cambiar de uno a otro es parte del juego, que no sólo plantea la acción del combate contra Twime y sus aliados, sino los puzzles propios de la modificación de objetos en el pasado para obtener soluciones en el futuro. Una de las propuestas más originales de toda la tienda de Nintendo.



Chronos Twins DX
700 Np
Desarrollador: **Enjoy Up**
9.0

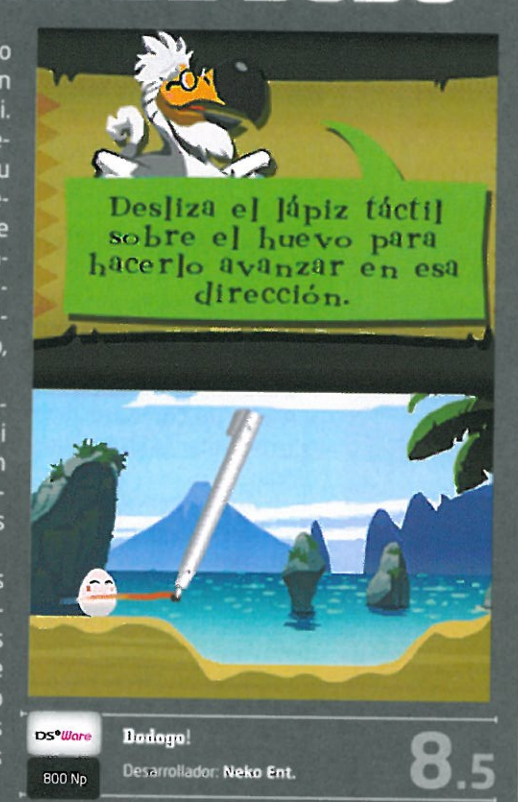
DODOGO!

MIMA MUCHO A LOS HUEVOS DE DODO

Dodogo! es, básicamente, un título de puzzles en scroll lateral con ciertas influencias de Tamagochi. El objetivo es llevar a los simpáticos huevos de Dodo desde un punto del mapa a su nido. Se pueden mover a izquierda o derecha, pero son ciegos, por lo que nunca se paran salvo que tú se lo digas o se encuentren con un accidente geográfico insalvable. De la misma manera, si hay un precipicio pueden romperse o quebrarse un poco, por lo que habrá que curarles.

Obviamente tienen que llegar a su destino lo más sanos y contentos posibles. Si se hacen daño, ponles una tirita. Si están tristes, júntales con otros que estén contentos, si están hipnotizados, espabílales dándoles unos toquecitos con el stylus.

Para llevarles al nido tendrás varios objetos que te ayudarán a sortear las dificultades. Maderos, muelles, palas... Los bienes son escasos, por lo que hay que pensar mucho para colocarlos en el sitio correcto y que lleguen todos los huevos que puedas. Un buen título, de los mejores que puedes ver actualmente en DSiWare.



DSiWare
Dodogo!
800 Np
Desarrollador: **Neko Ent.**
8.5

Aqua Panic

LOS LEMMINGS SE VUELVEN MARÍTIMOS

El concepto es el mismo que el clásico de los suicidas de pelo verde, pero mucho más vertical. Tienes un centenar de peces y crustáceos que tienes que salvar llevándoles desde unas burbujas llenas de agua que aparecen arriba del todo hasta el mar, mucho más abajo. Entre medias hay decenas de peligros, como los tiburones, que debemos esquivar utilizando nuestra habilidad y nuestras armas: bombas, plantas que hacen de muro de contención, llaves de paso o arpones para matar a ciertos enemigos.

La clave está en manejar bien el agua en el que están los peces. No dejar que se desborde y llevarlo por donde a ti te convenga hasta llegar a la zona de mar libre de tiburones. Parece fácil, pero el desarrollo de los niveles es lo suficientemente complejo como para ponerte en aprietos.

Al título, descargable para PS3 y PSP sólo se le puede achacar una cosa, una física algo inestable que le deja como un buen pero no brillante juego.

Aqua Panic
9,99 €
Desarrollador: **Eko Software**
8.0





Todos los atajos para triunfar

Un mes más te traemos los mejores trucos de tus juegos favoritos. Si estás atascado ya no te preocupes más, utiliza alguno de estos y las cosas serán más fáciles



God of War III



Una vez superado el juego en cualquier nivel de dificultad, obtendrás una serie de ventajas:

› **Traje aterrador de Kratos**: tanto tú como tus enemigos hacéis cuatro veces más daño que antes (mientras tengas puesto el traje se bloquean los trofeos).
› **Dificultad Caos**
› **Desafíos del Olimpo**
› **Arena de Combate**: Antes tendrás que completar también los desafíos del Olimpo.

Localiza las 10 posesiones divinas y tendrás una serie de ventajas **(¡Ojo, hay spoilers!):**

› **Águila de Zeus**: Dentro del corazón de Gaia, en el primer nivel, agarra la pared móvil de la izquierda, arrástrala hasta el otro lado y escala hasta lo más alto del lado derecho (Ira de Esparta infinita).
› **Casco de Hades**: Tras matar a Hades, salta al río Estigia, nada por debajo y hasta el origen del mismo río, allí lo verás (salud, magia y contador de ítems al máximo).
› **Escudo de Helios**: Donde matas a Helios, a la derecha (multiplica por 3 el contador de golpes).
› **Moneda de Hermes**: Detrás de los escombros de la percepción de Hermes, después de matarle (multiplica por 10 el número de orbes rojas que recoges).
› **Hombrera de Heracles**: Tras matar a Heracles y encontrarlo flotando en el agua, nada hasta debajo de su cadáver (reduce un tercio el daño que recibes).
› **Caparazón de caracola de Poseidón**: En la cámara donde rescatas a la princesa de Poseidón (magia infinita).
› **Liga de Afrodita**: Tras complacer a Afrodita, salta por el hueco que hay detrás del cabecero de la cama (sigues usando las cuchillas de Afrodita).
› **Anillo de Hefesto**: Tras acabar con Hefesto, salta a la plataforma oculta a la izquierda de la pantalla (todos los ataques de contexto).
› **Esquemáticos de Dédalo**: Resuelve el puzzle que hay en la habitación de Dédalo hasta conseguir que caigan los dos cofres colgados del techo (contador de ítems infinito).
› **Cáliz de Hera**: A la izquierda del lugar donde se cae Hera en el jardín (se va drenando poco a poco el medidor de salud sin llegar a agotarse).

Todos los trofeos **(¡Ojo, hay spoilers!):**

Bronce (20 trofeos):

› **Los enviados**: Descubre la sala secreta de los brazos de Hades.
› **Sicario**: Realiza un combo de 1.000 golpes.
› **Que me parto**: Parte a un centinela del Olimpo.
› **Bronceado**: Ciega a 100 enemigos con la Cabeza de Helios.
› **Adiestramiento**: Da 50 patadas a los perros.
› **Qué calentón**: Quema 100 enemigos con el Arco de Apolo.
› **Desalmado**: Invoca todas las almas con las Garras de Hades.
› **Mala sangre**: Cubre a Kratos con 500 cubos de sangre matando a los enemigos.
› **Centauro de mis entrañas**: Destripa a tres generales centauros.
› **Un gran paso**: Mejora cualquier arma un sólo nivel.
› **Rompiendo aguas**: Mata a Poseidón.
› **Reducido a cenizas**: Obtén el Arco de Apolo.
› **Manitas**: Córtale la mano a Gaia.
› **Señor del esplendor**: Destroza a Helios.
› **Cazador cazado**: Mata a Hermes y consigue sus botas.
› **Yo no he sido ¡pero ojalá!**: Mata a la princesa de Poseidón.
› **Galán**: Complace a Afrodita.
› **Ábrete, sésamo**: Abre las puertas de Tisífone.
› **Rescátame**: Salva a Pandora.
› **Los tres sabios**: Suelta la cadena de los tres jueces.

Plata (16 trofeos):

› **Con buenos ojos**: Recoge todos los Ojos de Gorgona.
› **El Desplumador**: Recoge todas las Plumas de Fénix.
› **Descuérnate por la victoria**: Recoge todos los Cuernos de Minotauro.
› **¡Al máximo!**: Potencia al máximo todas las armas.
› **Con gancho**: Mata a Hades.
› **Rivalidad fraternal**: Mata a Heracles.
› **Asesino de titanes**: Mata a Cronos.
› **Justo castigo**: Mata a Zeus.
› **Quemadura glacial**: Obtén la tormenta de hielo de Boreas.
› **Nuevos puntos de vista**: Resuelve el puzzle del Jardín de Hera.

Oro (5 trofeos):

› **Venganza satisfecha**: Supera el juego.
› **Acepto el Desafío**: Supera todos los desafíos del Olimpo.
› **Inhumano**: Supera el modo de dificultad Titán.
› **Inestimable**: Recoge todas las Posesiones divinas.
› **Asombrado**: Supera el Laberinto sin morir ni equivocarte ni una vez.

Platino (1 trofeo):

› **Rey de la colina**: Consigue todos los demás trofeos.



Yakuza 3



Desbloquea las siguientes ventajas completando el juego en diferentes niveles de dificultad:

› **Bonificación de 1.000.000 yenes**: Completa el juego en dificultad Fácil o Normal.
› **Bonificación de 2.000.000 yenes**: Completa el juego en dificultad Normal.
› **Bonificación de 3.000.000 yenes**:



TUS TRUCOS

MARCAPLAYER@UNIDADEDITORIAL.ES
Asunto: TRUCOS

Completa el juego en el nivel de dificultad Difícil.

› **Nunchaku Dragón**: Completa el juego en dificultad Extremo.

› **Aventura Premium**: Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

› **Nuevo juego Premium**: Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

› **Reminiscencia (Kaisou)**: Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

› **Nivel de dificultad extra difícil**: Completa el juego en el nivel de dificultad Difícil.

› **Competición final (Kyuukyoku Tougi)**: Completa el juego en cualquier nivel de dificultad.

Red Steel 2

Para desbloquear las siguientes armas, dirígete a Extras desde el menú principal, después entra en la sección Pre-Orden e introduce los siguientes códigos numéricos:

› **Sora Katana, del Clan Katakara**: 360152

› **The Lost Blade, del Clan Kusagari**: 360378

› **Barracuda**: 3582880

› **Nihonto Hana Sword**: 58855558

› **.357 Magnum, The Tataro**: 370402



Just Cause 2

Para conseguir Puntos de Caos muy fácilmente tienes que coger cualquier vehículo de los más rápidos (coche, moto), ir a una autopista, la más larga que encuentres, y correr por ella a la máxima velocidad que puedas evitando los impactos. Verás como suben tus puntos sin parar.



Wii

Resident Evil Zero



Desbloquea los diferentes extras del juego una vez hayas completado la historia principal.

› **Llave del armario (te permitirá cambiar de vestuario):** Completa el juego en el nivel de dificultad Normal o Difícil. Más tarde, al iniciar una nueva partida, encontrarás la llave del armario en el inventario de Rebecca, ahí podrás cambiarte de ropa.

› **Minijuego Leech Hunter:** Completa el juego en cualquier nivel de dificultad para conseguirlo. Cuando lo jueges, obtendrás las siguientes recompensas con este minijuego dependiendo del número de sanguijuelas que consigas antes de que acabe el tiempo.

› **Munición ilimitada para todas las armas**: Partida perfecta, consigues las 100 sanguijuelas.

› **Desbloquea La Magnum**: De 90 a 99 sanguijuelas.

› **Munición ilimitada para el rifle de caza**: De 60 a 89 sanguijuelas.

› **Munición ilimitada para todas las pistolas que encuentres**: De 30 a 59 sanguijuelas.

› **Munición para la ametralladora**: De 1 a 29 sanguijuelas.

Cuando termines el juego obtendrás una clasificación determinada dependiendo del tiempo que hayas tardado en superarlo. Éstas son las bonificiaciones que conseguirás (además del nuevo vestuario y el minijuego).

› **Rango S (3.30 horas o menos)**: Ametralladora y lanzacohetes.

› **Rango A (3.31 a 5.00 horas)**: Ametralladora.

› **Rangos B (5.01 a 7.00 horas), C (7.01 a 9.00 horas) y D (más de 9.01 horas**: Nada.





Resonance of Fate

A continuación, te vamos a proporcionar una serie de códigos que te serán de gran ayuda. Para poder introducirlos, es necesario que examines el armario de la habitación de Leanne a partir del capítulo 7. Cuando aparezca la primera línea de diálogo en la pantalla, introduce cualquiera de ellos. Una vez introducidos tienes que avanzar hasta la siguiente línea. Obtendrás los siguientes artículos:

› **Camiseta Club Famitsu**: Triángulo, Triángulo, Arriba, Arriba, Cuadrado, Cuadrado, Izquierda, Izquierda, R1, L1.

› **Camiseta 8-bit girl**: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado.

› **Camiseta Gemaga**: L2, R2, L1, R1, Triángulo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Arriba.

› **Camiseta Hirakou**: Triángulo, Cuadrado, L1, L1, R1, R1, L3, L3, Arriba, Abajo.

› **Traje de politan (Está sólo disponible tras obtener el traje de reno en el País Neverland)**: R3, R3, R3, Derecha, Izquierda, R2, L2, Triángulo, Cuadrado, L1.

› **Camiseta Platform Logo**: R1, R2, R3, L3, L2, L1, Derecha, Izquierda, Cuadrado, Triángulo.

Nueva partida+: Completa el juego y empieza de nuevo. En el capítulo 2 podrás entrar en la habitación de ReanBell y acceder al armario donde encontrarás un botón secreto. ReanBell conservará su traje inicial durante todo el juego.



Wii Band Hero

ALGUNOS PERSONAJES

Hay una serie de personajes desbloqueables, aquí te traemos tres curiosos:

- **Personaje sombra:** Completa Gold Bonus Challenge en David Bowie - Let's Dance.

- **Personaje Esqueleto:** Completa el desafío Platino "Every Rose Has Its Thron" de Poison.

- **Personajes invisibles:** Completa el desafío Platino con "Take a Picture" de Filter.

- **Gwen Stefani:** Completa Gig en No Doubt - Just A Girl.

- **Taylor Swift:** Completa Gig en Taylor Swift - Love Story.

Por Joan Batle / PALMA DE MALLORCA

iPhone, Java, Windows > Edge

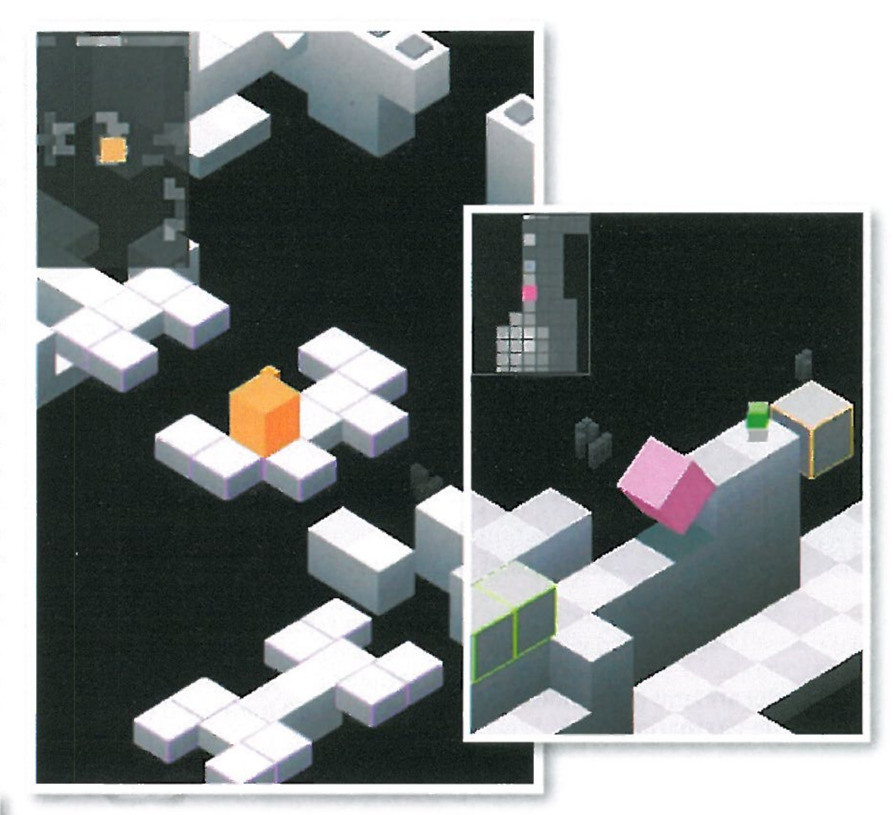
Un cubo, héroe de acción

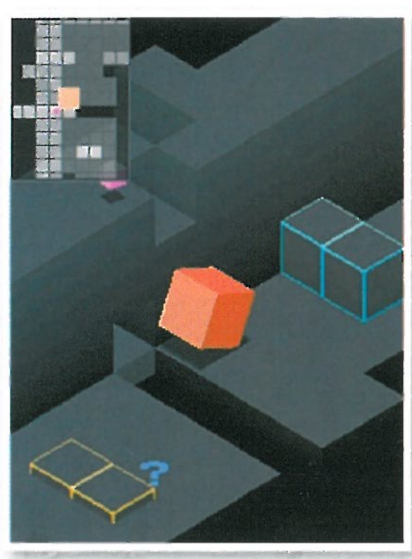
LLEGA LA DIVERSIÓN ELEVADA AL CUBO

Un juego de plataformas protagonizado por un simple cubo de colores nos roba el corazón. Un título frenético y adictivo para disfrutar en cualquier móvil.

El juego que destacamos hoy está considerado el duodécimo mejor juego para iPhone, según la prestigiosa revista Pocket Gamer, entre más de 100.000 aplicaciones. Ha ganado el premio Excellence in Gameplay de GSMA, el Milthon al Mejor Juego Móvil, ha sido nominado a un Bafta y ha sido elegido, en 2009, como el mejor juego por los operadores móviles. Y si este currículum no te impresiona, ya te decimos nosotros que *Edge* es una auténtica pasada.

Protagonizado por un simple cubo que cambia de color, este adictivo juego nos transporta a un mundo lleno de plataformas flotantes en 3D. Aquí nuestro objetivo es conseguir superar cada mapa y llegar a la meta recogiendo el mayor número de prismas multicolores en el menor tiempo posible. Pero decenas de trampas, interruptores, baldosas que se mueven o que desaparecen y decenas de obstáculos de todo tipo pondrán nuestras neuronas a prueba en cada uno de los 43 niveles que presenta el juego.





Es increíblemente sencillo pero, a la vez, sorprendentemente adictivo. Y lo mejor es que el juego tiene versiones para cualquiera que sea tu dispositivo móvil: iPhone, Blackberry, Java o Windows. Y dependiendo del dispositivo, también el control del juego se adapta (controles de sensor de movimiento, de inclinación, táctiles o con botones). En la versión iPhone (y en algunos otros modelos de teléfono móvil) podemos elegir entre cualquier modo de control de entre todos ellos. La idea es ir haciendo volcar al cubo hacia el lado indicado para conseguir llevarlo hasta nuestro objetivo. Y todo, con una banda sonora genial muy retro, que queda genial con este juego tan '8 bit'.

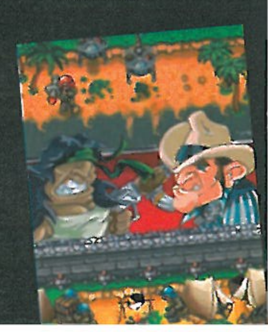
EMPUJAR UN CUBO NUNCA FUE TAN SENCILLO NI TAN INCREÍBLEMENTE DIVERTIDO

Edge

Desarrollador: **Mobigame**
Precio: **3,99 €**
Lanzamiento : Ya disponible

9.0

Prueba Dictator Defense, un 'tower defense' cargado de humor



iPhone > Iron Man 2

RUMBO AL MUNDIAL

El juego oficial de la película se cuela también en las pequeñas pantallas con un buen título de acción.

Gamelof lo ha vuelto a hacer y ha conseguido un más que digno videojuego oficial de una licencia cinematográfica (y mira que eso no es lo habitual en este negocio). En este caso, podemos disfrutar en nuestro iPhone, iPad o iPod Touch de un juego de acción en el que manejaremos al cinematográfico Tony Stark.

En el juego nos podemos poner a los mandos, tanto de Iron Man como de War Machine. Y todo, como imaginaréis, para acabar con Whiplash y compañía. El modo historia del juego nos lleva por nueve entornos en 3D, desde la Stark Expo en Nueva York hasta Somalia. El control del juego es bastante sencillo y nos permite desplegar todas las armas de Iron Man y volar sobre nuestros objetivos de forma muy sencilla. Además, antes de cada misión se puede incrementar el poder de las armas. Un juego muy completo para los fans de la película, que incluye su banda sonora.





Iron Man 2

Desarrollador: **Gameloft**
Precio: **5,49 €**
Lanzamiento : Ya disponible

8.0



iPhone > Star Wars Cantina

FARRA GALÁCTICA

Un juego de THQ de lo más atractivo, sobre todo si eres fan de La Guerra de las Galaxias. El juego te pone en la piel de la camarera de la Cantina de Tatooine, famosa por la primera de las películas clásicas. Toma los pedidos, atiende las mesas, sirve las bebidas en su punto y consigue no enfadar a tu exótica clientela. Todo, mientras toca la banda a todo trapo. Y también puedes ir decorando la cantina a tu gusto para conseguir más y mejores clientes. Un juego genial y con un diseño muy chulo.

Star Wars Cantina

Desarrollador: **THQ Wireless**
Precio: **3,99 €**
Lanzamiento: **Ya disponible**

7.7

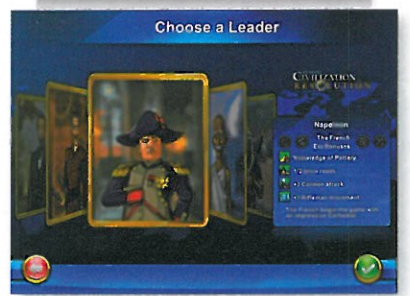
iPad > Sid Meir's Civilization Revolution

EL DESTINO DEL MUNDO EN TUS MANOS

2K Games adapta su genial juego de estrategia a la gran pantalla del nuevo iPad de Apple.

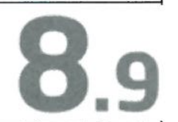
Este completísimo *Civilization Revolution* ya cuenta con una versión genial para móviles java y para iPhone, pero ahora 2K Games ha mejorado la versión para Apple para que se vea de manera increíble en la gran pantalla del iPad. La nueva versión contiene un nuevo editor de escenarios y mundos y ha sido optimizado para una pantalla de alta resolución de 1024x768, con un nuevo interfaz que mejora la fidelidad de los mapas, los retratos de los líderes, los iconos y ofrece una visión más amplia del mapa.







Desarrollador: **2K Games**
Precio: **10,49 €**
Lanzamiento : Ya disponible







Samsung Corby Selección Española Ed. Esp.

PARA PONERSE ROJO

Samsung ha lanzado al mercado un pack muy especial de su modelo Samsung Corby, que ya analizamos en estas páginas, para apoyar a 'la roja' en su camino al Mundial de Fútbol de Sudáfrica. El pack incluye una carcasa edición especial selección que emula la camiseta del equipo, el juego *FIFA 10* instalado y un widget especial que permitirá el acceso directo a toda la información de la Selección Española de Fútbol: alineaciones, resultados, noticias de última hora... Un pack para todo aquel que quiera presumir de colores este mes.

TALLER

INTEL X25-V SSD 40Gb

SSD PARA TODOS LOS BOLSILLOS (II)

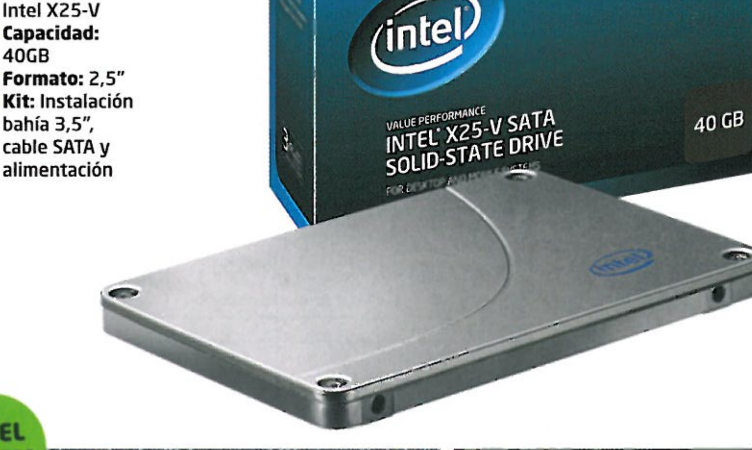
Completamos este mes el taller de discos SSD de bajo precio con la apuesta de Intel para este segmento: El Intel X25-V de 40Gb y con resultados dispares.

Web: www.pccomponentes.com **Precio:** 107€

En esta ocasión, Intel ofrece un disco de 2.5" tamaño portátil con kit de instalación para bahías de 3,5" y características muy interesante. En un principio, los 40Gb, en relación a los 30Gb del modelo de Kingston del mes pasado, decantan la balanza hacia el modelo de Intel, aunque ambas configuraciones se nos antojan escasas para una instalación fluida del Sistema Operativo. Como ya comentamos, estos discos muestran todo su potencial en equipos portátiles que deleguen todo el contenido de archivos a discos externos.

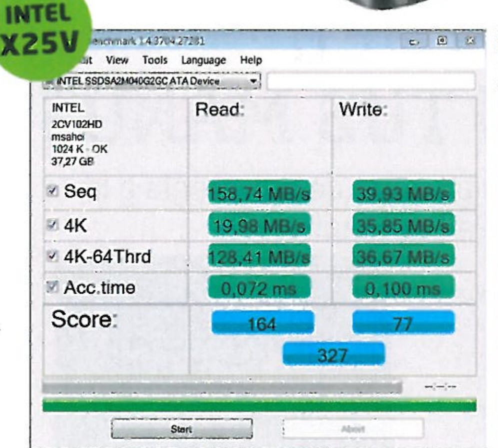
La ficha

- **Modelo:** Intel X25-V
- **Capacidad:** 40GB
- **Formato:** 2,5"
- **Kit:** Instalación bahía 3,5", cable SATA y alimentación

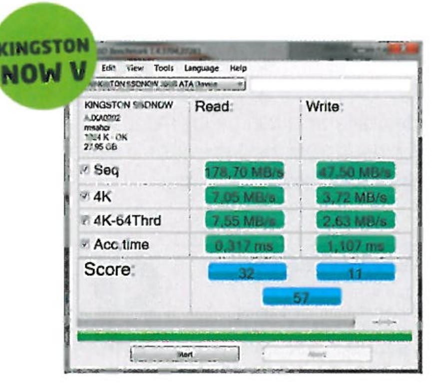


Las pruebas

El *Intel X25-V* ofrece unos resultados superiores al modelo *SSD Now V* de Kingston, a destacar la diferencia en lectura secuencial, de 78,70 MB/s a 158,74, aunque la caída de rendimiento en archivos de 4K es brutal: Tan sólo 19,98 MB/s. Sin lugar a dudas, en datos secuenciales, el mejor modelo es el Kingston, pero cuando comparamos escritura por tipos de archivos y tamaños, la diferencia es abismal: de 35,85 MB/s a 3,72 MB/s en 4K y de 36,67 MB/s a 2,63 MB/s en 4K-64 Thrd. En definitiva, por un ligero incremento de precio, tenemos mayor rapidez y más espacio en disco.



> "El rendimiento del Intel X25-V, tanto en lectura como escritura, supera al Kingston"



Por Duardo

PRODUCTOS DE ENSUEÑO

Concluimos nuestra revisión de discos SSD de bajo coste. A la espera de la ansiada bajada de precios, os enseñamos los números del nuevo disco SSD de Intel. Además, la mejor gráfica del mercado y la placa más potente para los amantes del OC.

¿SABÍAS QUÉ... LA TECNOLOGÍA USB 3.0

...aumenta la velocidad de a 5 Gb/seg consiguiendo copiar una canción en 0.01 segundos y un Blu-Ray completo en 70 segundos?

...que el conector es perfectamente compatible con nuestros dispositivos USB 2.0, aunque internamente utiliza cinco líneas, en lugar de las cuatro de la tecnología precedente?

ANÁLISIS

SAPPHIRE ATI RADEON 5970 TOXIC 4GB

RECOMENDADO

El modelo más potente de gráfica del mercado recibe una versión 'Deluxe' con 4Gb de GDDR5 y una disipación espectacular y de alto rendimiento.

Web: www.sapphiretech.com **Precio:** No disponible

Pero no sólo del aumento de memoria vive esta ***Toxic***. Además de venir overclockeada de serie a 900 Mhz el núcleo y 1.200, la memoria, el espectacular disipadora de Arctic, diseño exclusivo para Sapphire, con canales y álabes recubiertos de níquel, incorpora tres ventiladores silenciosos que recuerdan a la solución de la propia Arctic Cooling, los *Arctic Accelero Xtreme Pro*, pero en este caso, por supuesto, para doble núcleo gráfico.

Como la gráfica en la que se basa, la *Toxic* incorpora Eyefinity, para gestionar hasta 3 monitores, ATI Stream (el CUDA de ATI), DirectX11, UVD para liberar a nuestra CPU del trabajo de decodificación de video HD, HDMI actualizado a la versión 1.3a, que permite sonido Dolby TrueHD y DTS-HD Master Audio si hacemos uso de esta salida para enviar tanto audio como video y el sistema de gestión del consumo Powerplay, que reduce su gasto de energía en modos reposo y 2D. Nosotros la tuvimos instalada en un equipo con una PSU de 560W y sin ningún problema.

Nota final

COMO SIEMPRE, TENER lo mejor cuesta dinero, pero sin duda, estamos ante la gráfica más potente del mercado.

9.0



La ficha

- **Modelo:** Sapphire ATi Radeon 5970 Toxic
- **Memoria:** 4Gb GDDR5
- **Relojes:** 900/1200

ASUS RAMPAGE III EXTREME

UNA MÁQUINA DE OVERCLOCK

Con chipset X58 para micros Intel LGA1366, la nueva edición de la Rampage es lo más bruto para usuarios exigentes.

Web: www.pccomponentes.com **Precio GTX480:** 332€

Este mes estamos de topes de gama. La nueva placa Asus se convierte en la mejor para socket 1366 por sus extras y su capacidad de overclock. Permite instalar memorias Triple Channel hasta 2200 Mhz, hasta 4 gráficas en sus respectivos PCI-Ex 16x y, por supuesto, 2 SATA III, 7 SATA II y 1 eSATA. Por discos duros, que no se diga.
Incorpora también 2 puertos USB 3.0 de alta velocidad y 9 2.0, amén de nuevas funciones como Extreme Engine Digi+, USB BIOS Flashback, ROG Connect, ROG Extreme OC Kit, audio HD de 8 canales...

MANDO ARDISTEL SELECCIÓN

MUESTRA TU DEVOCIÓN

Ardistel se sube al carro de la selección con este mando inalámbrico conmemorativo para PS3 con 'sixaixs' y acabado 'soft touch'.

Web: www.mediamarkt.es **Precio:** 29,95€

De nuevo un mando de Ardistel que nos ha encantado por su sensibilidad y su agarre 'soft touch'. Sin tener en cuenta su carácter conmemorativo, ya es una gran opción para aumentar el parque de mandos en casa. Si además eres forofo de la roja, es de compra obligada para emular a tu selección en el juego de EA Sports.



FLASHES

Genius GHP 04DJ

AUDIO PROFESIONAL

Genius eleva la calidad de su gama de auriculares con la nueva serie GHP. Con una sensibilidad de 100dB, los nuevos GHP 04DJ están orientados a los amantes de la música. Presenta altavoces de precisión de neodimio de 40 mm almohadillados en piel de y un cable OFC de alta calidad con adaptador dorado-plateado para 3,5 mm y 6,3 mm.

BenQ ML2241 y ML2441

SEGUNDO MONITOR DE LUJO

Pensados como segundo monitor, BenQ lanza estos dos modelos de 22" y 24" con menos de 39mm de grosor, un consumo del 40% de otros modelos y contraste 5.000.000:1, Full HD y 5ms de respuesta. Incorporan interfaz USB para gestionar archivos en dispositivos externos.



Comunidad



El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de la blanquita de Microsoft.



EL RETO DE XBOX 360

Gánanos en Live

Xcast, xikiflus y Marca Player son tus rivales. Agrégalos y demuestra quien manda en la red de juego online de 360.

EL RETO:
Nuestros tres gladiadores de Xbox Live han sido humillados repetidas veces. Si tú también quieres mojarles la oreja, agrégalos y mándales un mensaje para retarles a través del Live.

La pregunta

Pregunta ¿sin respuesta?



Hunter miembro del foro de accesoxbox.com

¿Creéis que habrá secuela de *Alien vs Predator*?

Recientemente Sega hizo unas declaraciones acerca de sus futuros títulos, y reconoció que franquicias como *Bayonetta*, *Aliens vs Predator* o *Alpha Protocol* podrían tener secuela si las ventas acompañan. Nosotros creemosque sí, que veremos una segunda parte.



Hunter miembro del foro de accesoxbox.com

¿Para cuándo la Xbox 720 o como se llame el proyecto?

Todavía falta bastante para que se anuncie una nueva Xbox. Microsoft pone a la venta las próximas navidades Project Natal, que será compatible con todas las consolas 360 de la actualidad y tendrá que amortizarlo antes de sacar una nueva consola. Un rediseño es más que probable, pero una nueva consola no será anunciada a corto plazo.

Entra en el foro de www.accesoxbox.com

1 Antonio Esquinas
E-mail

Hola a todos. Os sigo desde el primer número que sacásteis y os quiero felicitar por la revista, también tengo unas preguntitas.
1-¿Se pueden hacer clanes en la Xbox para jugar con tus amigos? Y si es así, ¿cómo los hago?
2-A principios del 2009 hicísteis un mercadillo solidario ¿Vais a hacer este año uno?

Respuesta:
Encantado de tenerte por aquí Antonio.
1- Por desgracia en Xbox 360 no existe un sistema unificado de clanes, cosa que sí existía en la primera Xbox. La única solución es jugarlo con grupos de amigos creados por ti mismo, aunque seguramente esta opción no colme tus expectativas.
2- El mercadillo solidario que realizamos el año pasado fue un esfuerzo titánico por parte de los miembros de la redacción, pero también una gran satisfacción personal para cada uno de nosotros. Aunque en este momento no tenemos nada cerrado, está en nuestras mentes realizar una segunda edición del evento dada la gran aceptación que tuvo entre todos vosotros, los lectores. Posiblemente se realice después de verano, pero conforme se vayan cerrando fechas os daremos más detalles.

2 David Rodrigo
E-mail

Hola Marca Player, quiero comprarme una Xbox 360 para los juegos que no salen para PS3 o son más baratos. ¿Merece la pena? Si es así ¿qué memoria es mejor? Tenéis que tener en cuenta que nunca utilizo Internet ni siquiera para el modo online.

Respuesta:
Por supuesto que merece la pena, puesto que el número de juegos exclusivos de esta consola es elevado (No puedes perderte *Fable*, *Gears of War* ni *Halo 3*) y además hay que añadirle el elenco de juegos portados del mundo del PC que nunca pasarán por la consola de sobremesa de Sony. Sobre la memoria tenemos una buena noticia, desde hace pocas fechas puedes usar cualquier lápiz USB para guardar tus partidas, con un máximo de 16 gigas por cada unidad portátil. Por tanto puedes adquirir el modelo más barato, Xbox 360 Arcade, y luego usar una memoria USB (Sí, también valen las que tienen forma de gatito) para todos esos menesteres.

3 Juandi Lázaro
Segovia

Hola, saludos para todo el equipo de Xbox 360 y felicidades por la revista que me encanta y la sigo desde hace un año. Tengo una pregunta relacionada con *Gears of War 3* que anunciaron hace poco y que estoy impaciente por probar ¿Vosotros creéis que se mostrara una demo de este juego en este próximo E3?

Respuesta:
Muchas gracias por estar ahí y esperamos seguir siendo tu revista muchos años.



EL BUSCA LOGROS

Los claves para conseguir los logros más complicados de todos los juegos de Xbox 360.





Una dura elección
Antes de entrar en la habitación de Reed, al final del juego, sálvalo. La elección determinará tu logro.



Hombre de convicciones 10G
Deja vivir a Reed.



Juez, Jurado y Verdugo 10G
Acaba con Reed.

La encuesta de **www.accesoxbox.com**:



¿Crees que Alan Wake será el nuevo referente del Survival Horror?

A) ¡Sin duda! - 24%
B) Será un gran juego, pero no un referente - 65%
C) Está bien, pero hay otros mejores - 7%
E) No me gusta - 4%

EL MES QUE VIENE:
¿Te gustaría que regresara Shenmue?

Entre los que participen en la encuesta se sorteará un juego de Xbox Live Arcade.

MANDA TUS DUDAS

Manda un mail con tus dudas a: *marcaplayer@unidadeditorial.es* con el asunto: **Comunidad Xbox 360**
Las respuestas serán publicadas en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio.



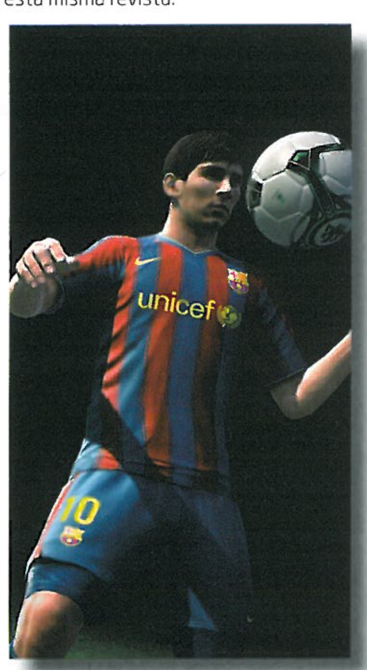


Sobre *Gears of War 3* podemos confirmarte que durante el próximo E3 de Los Angeles vas a poder encontrar mucha más información y posiblemente una demostración jugable durante la que podremos dar buena cuenta de las nuevas características del final de la historia de Marcus Phoenix. Sin embargo, tienes que tener en cuenta que *Gears of War* es una saga poco proclive al lanzamiento de demos públicas, con lo que tendrás que conformarte con la completísima información que ofreceremos sobre este juego en las páginas de esta misma revista.

4 **William Ortiz**
E-mail

Una pregunta rápida y simple: ¿Quién ganará este año la batalla del fútbol? ¿*FIFA 11* o *PES 2011*?

Respuesta:
A estas alturas es muy difícil vaticinar quien será el campeón de esa batalla, pero es cierto que *FIFA* sale con ventaja porque la versión 2010 es claramente superior a la de su rival. Sin embargo, Konami promete mejoras que podrían equilibrar la balanza. Las primeras pistas, el mes que viene en esta misma revista.

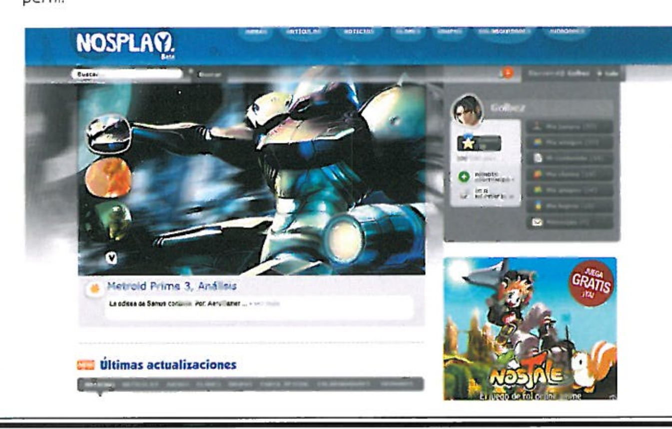


La web del mes

WWW.NOSPLAY.COM

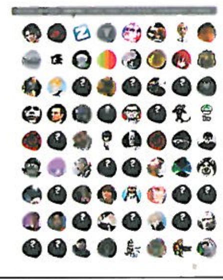
TODO EL MUNDO JUEGA A GRAND THEFT AUTO IV

Nadie se resiste al poder de *Grand Theft Auto*, que ha estrenado recientemente los dos capítulos descargables de *GTA IV* en Playstation 3 y PC. *GTA* es la saga por antonomasia, la que consigue dar el golpe hasta en los informativos de televisión con cada nuevo estreno, y la que más jugadores congrega en la red social para jugadores de videojuegos *Nosplay.com*. En el primer mes de vida de esta comunidad para gamers, más de 280 jugadores han agregado la cuarta entrega de la saga en su perfil.



EL TUENTI DE LOS VIDEOJUEGOS





X3ØX maniac.es

CADA MES, LO MEJOR DE LA WEB ESPECIALIZADA EN XBOX MÁS IMPORTANTE EN ESPAÑA

Sobre *Crysis 2*: "Intentamos crear un Halo Killer junto a Crytek, ya sabes, un producto que iría más allá de lo que Bungie ha construido", Frank Gibeau, Presidente de EA Games.

Blinx: Eso de Halo Killer está por ver ya que Bungie tiene una larga lista de seguidores/fans que no se van a bajar del burro "Reach" por mucho, mucho, mucho tiempo. Y yo me incluyo en la lista.

TheGorka: Y yo... A mí los prepotentes que vienen de PC y hablan así de chulos... Me quedo con Reach... Lo único malo de Reach es que Bungie también está un poco tontita.

Link: Supongo que lo dices porque ya no harán más juegos de la saga Halo y se han pirado con Activision... Para ser un Halo Killer no sólo han de tener buenos gráficos.

Sieg: Hombre, gráficamente es posible que sea mejor que Halo... Pero dudo mucho que puedan superar el universo que Bungie ha creado y menos aún el online.

Thegorka: No Link, es por lo que dijo Sirbruce y tiene toda la razón.... Gracias a Halo van muy creciditos a Activision y es gracias a Microsoft también por lo que Halo ha llegado a lo que es hoy en día.... Me gustaría saber la de pasta que habrá puesto Microsoft en todo el marketing del universo Halo.... Quién sabrá.

Blinx: Mejor ni saberlo..

Elessar: Pero que nos solucionaba la vida, seguro. No me quiero ni imaginar la cantidad de ceros que debe tener esa cuenta.



Comunidad PLAYSTATION

El punto de encuentro MARCAPLAYER para los fans de Playstation 3 y PSP.

Tema del mes

Preguntábamos: ¿Qué juegos actuales te gustaría ver funcionando en Playstation Move?

1 Enric Lopez
e-mail

Respuesta:
A pesar de lo que dice mucha gente yo creo que va a ser una pasada poder utilizar el mando de Playstation Move para prácticamente cualquier juego. Pero claro, que siempre dejen la posibilidad de utilizar el mando tradicional.
De los juegos actuales que molaría estoy seguro de que *God of War III* sería una pasada, sobre todo en los momentos de los Quick Time Events. También lo veo con *Little Big Planet*, con *Modnation Racers* y con cualquier shooter chulo, como Lost Planet 2. Lo dicho, seguro que nos sorprende Sony en el próximo E3 con esta nueva tecnología.

Foro

2 Arturo Mínguez
e-mail

Hola, Marca Player, hace poco me compré un cable HDMI para enchufar la PS3 al monitor LCD de mi ordenador, pero el audio no me funciona porque creo que el formato no es compatible, ¿me podríais recomendar un monitor que tenga formato de audio compatible o unos altavoces alternativos para la PS3 que sean económicos?

Respuesta:
Hola Arturo, no nos especificas el modelo de tu monitor pero suponemos que tu problema no tiene nada que ver con incompatibilidades de ningún tipo sino, simplemente, que tu monitor LCD no cuenta con altavoces integrados. Si es así, claro, no podrás escuchar nada (este es un problema muy común porque hay muchos monitores con entrada HDMI sin altavoces). Para poder sacar el audio de tu PS3 hay diferentes posibilidades. Además del cable HDMI para llevar el vídeo a tu monitor, puedes conectar el cable de vídeo compuesto (el que venía con la consola) o componentes y conectar sólo las clavijas de audio a unos altavoces o a un equipo de sonido (una mini cadena con entrada auxiliar) y habilitar en las opciones de audio de la consola esa conexión. Si tus altavoces sólo tienen un cable con clavija mini-jack, puedes hacerte con un adaptador RCA-jack en cualquier tienda de audio. Si tienes un Home Cinema con entrada óptica, utiliza ese cable correspondiente en tu PS3 y habilítalo también en las opciones de sonido.



3 Francisco Villén
e-mail

Hola Marca Player, tengo una PS3 Slim de 120GB, y es que ahora tengo un 'pen USB' que lo conecto al portátil, pero lo he intentado conectar a la Play y nada, ¿sabéis si es compatible?

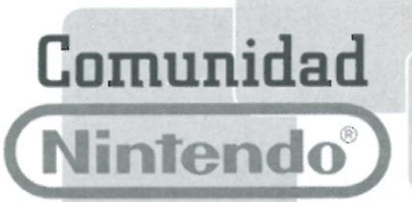
Respuesta:
Hola Francisco, claro que es compatible. Lo que ocurre es que si el dispositivo USB no tiene nada almacenado compatible con PS3, ésta no hará nada. Añade archivos MP3, fotografías o una película al USB, enchúfalo y, cuando vayas al menú correspondiente de PS3, podrás ver estos archivos y reproducirlos.

ENVÍA TUS DUDAS
Manda un mail con tus dudas a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **Comunidad Playstation**
Las respuestas se publicarán en el siguiente número, siempre teniendo en cuenta el espacio disponible en cada comunidad.

SI CONECTAS TU PS3 POR HDMI A UN MONITOR SIN ALTAVOCES, TENDRÁS QUE UTILIZAR OTRO CABLE PARA EL AUDIO

Calendario de actividades PlayStation Network Mayo 2010

lu	ma	mi	ju	vi	sa	do
				14 Home: Concurso El Turista; M.A.G.: MVP Fan Night	15 PES 10: Eliminatorias directas; NBA 2K10: regular	16 FIFA 10: la multicopa
17 Uncharted 2: Noches U2	18 Killzone 2: El Elegido	19 Home: campeonato de ajedrez; Modern Warfare 2: MVP FunNight	20 Everybody's Golf: World Tour	21 Home: Concurso El Turista; M.A.G.: MVP Fan Night	22 ¡MUCHO VICIO!	23
24 Uncharted 2: Noches U2	25	26 Home: campeonato de ajedrez	27 Everybody's Golf: World Tour	28 Home: Concurso El Turista; M.A.G.: MVP Fan Night	29 Home: MotorStorm Festival	30 Home: MotorStorm Festival





Encuesta Junio

revogamers
www.revogamers.net

La dificultad de los videojuegos:
A) Está subiendo con los lanzamientos de 2010; B) Ahora está al nivel que debería; C) Unos cuantos juegos no son suficientes; D) Ahora son todos demasiado fáciles; E) Mejor que sean sencillos

Visita www.revogamers.net y vota tu opción.

Tema del mes

Preguntábamos: Nintendo 3DS. Entre sus posibles opciones, ¿cuál prefieres?

1 PlayerNintendero miembro del foro de Revogamers.net

Respuesta:
La doble pantalla táctil lo veo una chorrada, necesitaríamos tener las dos manos ocupadas, ¿con qué sujetas la consola? La vibración incorporada sería una opción viable y fácil de hacer. El stick analógico estaría bien siempre y cuando incluyera dos, uno de los defectos de PSP, así se conseguiría otro control aparte además del táctil en juegos como los FPS. La consola virtual sería una excelente opción si Nintendo dejara de importar los juegos que hemos comprado en Wii. El sensor de movimiento también sería una gran opción si no lo incluyen en todos los juegos.

Foro

3 Slayer_Shadows
miembro del foro Revogamers

Doble pantalla táctil no creo que incorpore por lo que han dicho antes, el problema es cómo sujetas la consola... La opción de hacer la de abajo multitáctil lo veo mas factible. Lo de la Consola Virtual yo creo que sí que lo harán ya que han tenido mucho éxito con la Wii.

4 Fare Godmace
miembro del foro Revogamers

Realmente, lo único que yo le pido a la Nintendo 3DS es que cuando se termine un cargado completo signifique una duración de la batería similar a la de DSi...
Con 10 horas en un modo que no sea el de brillo mínimo me conformo; porque me da miedo que los gráficos/otras cosas que puedan poner, chupen demasiado y tengas que estar cargando todo el día.

Nuestros blogs

POWERED BY BURGER KING®

Mundo Player:
www.elmundo.es/blogs/elmundo/mundoplayer
El post: *Jugar con Xbox 360 y Wii a precios de risa - David Sanz*

Respuestas:
Anónimo
En el momento en el que el fabricante de consola sea el fabricante de los juegos no estaremos tan lejos de esa realidad. La consola es el medio para la compra de Juegos, unos juegos con precios nada asequibles.
Realmente el coste del juego y la máquina no deja de ser sorprendente y su índice de ventas también.

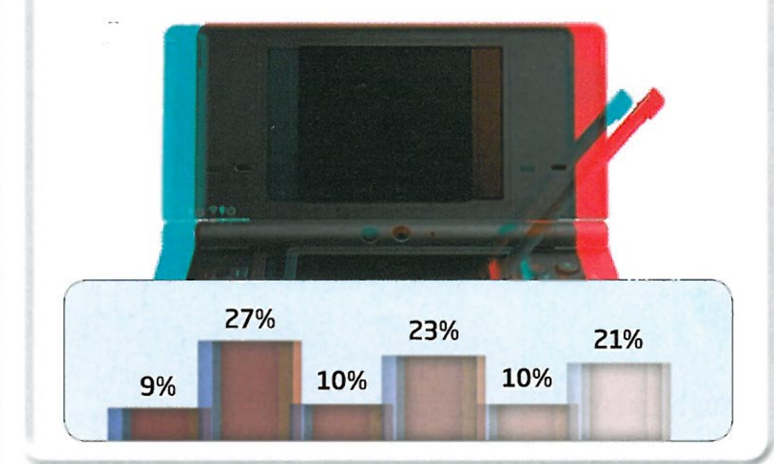
Anónimo
No conozco tu sueldo, pero con 5.000.000 de trabajadores en paro y con una gran parte de la población activa catalogada como "mileurista" no veo tan atractivas esas ofertas.
Mi mujer gana 500 euros al mes, así que gastarse 269 euros en una consola nos parece un pecado.

El post: *Suiza y los videojuegos violentos - Pablo Romero*
Respuestas:
Anónimo
Que prohíban también las películas violentas. Hasta las narices de la doble moral y doble rasero que hay con los videojuegos. Las clasificaciones por edades están para algo. Si un padre (o una madre, vamos), después de trabajar 14 horas al día, tomarse su zumito de naranja y leer el periódico el sábado por la mañana sin tener al niño encima, le pone la consola y no se preocupa de a qué juega, pues allá él, pero que no eche la culpa a los juegos. Los padres DEBEN jugar con sus hijos (sea juegos, sea deporte, lo que sea), y preocuparse por ver a que juegan sus hijos.

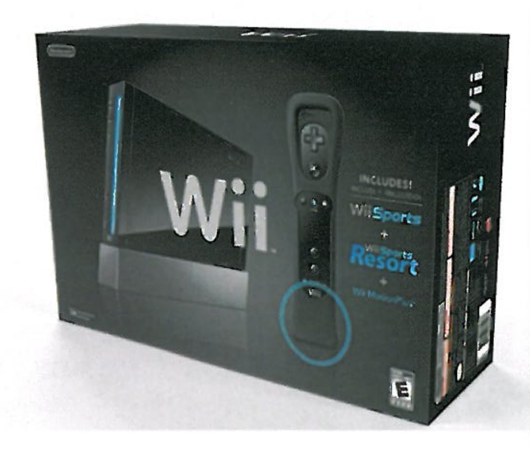
Resultados encuesta de abril en:

revogamers
www.revogamers.net

¿Qué le pides a la Nintendo 3DS?
- ***A) Vibración incorporada***
- ***B) Gran capacidad de almacenamiento y multimedia***
- ***C) Sensor de movimiento***
- ***D) Joystick analógico***
- ***E) Consola Virtual***
- ***F) Doble pantalla táctil / pantalla multitáctil***



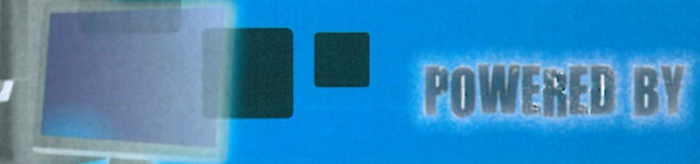
"LOS PADRES DEBEN JUGAR CON SUS HIJOS (SEA JUEGOS O DEPORTE) Y PREOCUPARSE POR VER A QUÉ JUEGAN"



ES CIERTO QUE EN alguna de nuestras tiendas de referencia en España se han hecho packs de lo más increíbles en los que se incluye la consola, el mando, el Wii Motion Plus, Wii Sports, Wii Fit Plus, la tabla de Wii Fit Plus y hasta Grand Slam Tennis, pero se nos cae la baba literalmente cuando vemos los packs que salen al otro lado del charco y que deseamos con todas nuestras fuerzas que lleguen a España. ¿Alguien viaja a Estados Unidos en los próximos días? Ups, yo.


ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection
ROG EXTREME SERIES
¿Estás preparado?
Lleva tu sistema al límite
REPUBLIC OF GAMERS
ROG RAMPAGE III EXTREME
Prepárate para la acción
reada para complacer a los overclockers más salvajes, esta laca base ofrece todas las bondades de la plataforma Intel 58, incluyendo la compatibilidad con procesadores de 6 úcleos. La Rampage III Extreme emplea bobinas de choke e 40 amperios, una capacidad de disipación de emperatura un 130% superior que la competencia y una ombinación de VRM digitales y analógicos encargados de eforzar la fuente de alimentación, ofreciendo a los suarios toda la seguridad que necesitan para devastar écords.
Extreme OC Kit, integra unas posibilidades exhaustivas para acelerar y monitorizar el funcionamiento de los componentes. ROG Connect permite llevar a cabo ajustes de overclocking desde un PC remoto y RC Bluetooth, permite hacerlo desde un equipo con Bluetooth, como por ejemplo un Smartphone. Por si fuera poco, los ingenieros de la Republic Of Gamers han añadido USB BIOS Flashback, que permite cargar y compartir configuraciones de la BIOS desde una unidad flash USB con solo apretar un botón. Piensa en las posibilidades… Simplemente no hay color.
RAMPAGE III
EXTREME
MOTHERBOARD
RAMPAGE III
ASUS

Comunidad PC





Carta del mes

Nuevo PC para gaming y paca Asus

1 Ero_sennin jiraiya-sama
e-mail

Hola, amigos de Marca Player. Os llevo leyendo desde el primer número. Resulta que soy un gran jugador de PC y mi equipo ya dijo basta, por lo que me tengo que comprar uno nuevo. Tengo de presupuesto 3.000€ y la placa base que llevaría seria la ***Asus Crosshair III Formula*** que me parece muy buena placa para gaming, pero visitando la página de ***Asus*** me quedé algo confuso y ahí va mi duda: ¿Qué componentes necesito para tener esa placa base al máximo de potencia? Según la página admite 16GB de RAM pero no sé que modelos de RAM le vendrían mejor y en el site de ***Asus*** no me viene muy claro.
Muchas gracias de antemano.

Respuesta:
Saludos, Ero. La placa *Asus Crosshair III Formula* incorpora un chipset 790FX para AMD AM3, por lo que podrás optar por un micro *AMD Phenom II X6 1090T*.
En cuanto a las memorias, la web de soporte de *Asus* dispone de una tabla llamada QVL donde especifica el tipo y la cantidad que se puede instalar. De todas formas, siempre es más seguro visitar los configuradores de marcas como *Corsair*, *Kingtson* o *Crucial* y, con tu placa como referencia, buscar las memorias compatibles.



2 Sergio Hernández Garrido
E-mail

Estimados amigos, soy lector de publicaciones de videojuegos desde mi infancia y leo la suya desde el primer número. He aprendido a ir aceptando que la presencia de fallos de puntuación, frases con construcciones extrañas o las malas traducciones a menudo son fruto de las prisas y de los plazos de entrega. Que no tiene por qué ser culpa de un mal redactor o de una falta de revisión.
Pero, por favor, ¿podrían dejar de usar el verbo "balancear" y sus derivados cuando hablan del inglés "balance"? Ya es bastante malo que los blogs y páginas de Internet usen cada vez más términos incorrectos (y feos) para elementos que tienen su equivalente perfecto en español como para que también la prensa en papel (y de pago) se sume al carro. Por triste que parezca, en muchos casos los lectores de su revista no leen muchas más cosas fuera de ella, sólo las páginas, los propios juegos y otra literatura que suele llevar muy malas traducciones. No contribuyan a que nuestro idioma siga deteriorándose, que ya se encargan de ello muchos otros medios. Por si se lo preguntan, es cierto que mi área profesional tiene que ver con la lengua (soy traductor e intérprete profesional y también corrijo textos) y que eso me condiciona en parte. Pero también tengo 25 años, trabajo como parte de la industria del videojuego y realmente me preocupa la degeneración del lenguaje y la comunicación, especialmente entre los más jóvenes.
Así que, vuelvan al "equilibrio" y derivados en toda la revista. No puede ser que en *Super Street Fighter IV* exista "más equilibrio" mientras que en *King's Bounty* el Paladín "balancea". Un saludo y muchas gracias por su atención.

Respuesta:
Nos satisface enormemente tu carta, Sergio, y no podemos más que darte toda la razón en ambos aspectos: el verbo "balance", en inglés, se traduce erróneamente por "balancear", término inexistente en castellano: Yo mismo escribí el análisis de *King's Bounty* y acepto tu tirón de orejas. Por lo demás, la necesidad de buenos profesionales en tu especialidad es cada vez más evidente en éste y otros muchos sectores. Un saludo y gracias.

3 César Cambria
Madrid

Hola, quiero deciros que estáis consiguiendo que por fin haya una revista de juegos en el mercado que sea capaz de leer sin sentirme como si me tomaran el pelo. Al final la compro todos los meses. Por otra parte, francamente preferiría más paginas en la revista que las guías que regaláis. ¿La razón? Como un lector dijo sobre cierto juego de PC: busco en un juego de ordenador cosas que no encuentro en la consola. Pues con la revista pasa algo parecido, yo puedo encontrar guías en Internet pero no puedo encontrar una revista que me pueda llevar al sofá o a la cama cuando la vista está cansada de tantas ondas hertzianas. Un saludo y seguid así.
PD: Y un poco más de comunidad PC por favor.

CÓMO PARTICIPAR

Manda un mail con tus datos y el texto a:
marcaplayer@unidadeditorial.es
con el asunto: **PC**
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos.

Reanálisis

Datos facilitados por XTRALIFE.es

¿Acertamos las revistas con nuestras notas a la hora de detectar el juego del año? Con ayuda de **Xtralife**, a partir de este mes vamos a comparar la lista de más vendidos con las notas de tu revista. Al mismo tiempo, publicaremos los reanálisis que nos enviéis y compararemos esas tres notas. ¿Interesante, no?

	Los más vendidos	Nuestra nota	Nota Gamerankings	Vuestra nota
1	PES 2010	8.9	8.0	6.8
2	Splinter Cell Conviction	9.2	8.5	7.7
3	GTA Episodios de Liberty City	9.2	8.5	8.5
4	Runaway: A twist of fate	8.5	8.0	8.2
5	Borderlands	8.7	8.1	8.4
6	Los SIMS 3	--	8.6	7.1
7	Age of Conan: Rise of the Godslayer	--	--	--
8	WOW: Wrath of the Lich King	9.5	9.2	7.5
9	Spore	9.5	8.5	6.5
10	Fifa 10	9.4	9.0	7.5

ANÁLISIS: La lista recibe un lavado de cara importante, principalmente motivada por la revisión a la baja en los precios de muchos títulos con cierto recorrido: Vuelven ***Borderlands***, ***PES*** y ***FIFA 10***, ***Spore*** e incluso ***Wrath of the Lich King***. Sam Fisher y ***Los SIMS 3*** siguen pegando fuerte y varias caídas importantes de la lista: ***Battlefield Bad Company***, ***Metro 2033*** y ***Modern Warfare 2***. Otra curiosidad, la cantidad de reservas de la expansión para ***Age of Conan: Rise of the Godslayer***.

Participa enviado tus notas y reanálisis de los títulos publicados en Marca Player al correo electrónico: marcaplayer@unidadeditorial.es

*GameRankings es una web que aglutina las notas de diversos medios especializados. Su base de datos es una buena referencia para pulsar las opiniones internacionales sobre un título.

LA REVISTA MÁS LEÍDA DEL MUNDO DEL MOTOR



CADA MES EN TU QUIOSCO

MARCA motor

COMPARTIMOS TU PASIÓN

> Guía de Compras

Los mejores juegos del mercado con todos sus precios



Los recomendados

Nuestro queridas y estimadas Elena y M.J. han estado navegando por la red para encontrar las mejores ofertas y poneros los dientes largos junto a los amigos de Xtralife.es. Helas aquí:

PLAYSTATION 3



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	19.95	9.5
2	Ratchet & Clank: A.	29.95	---
3	R&C: Atrapados...	69.95	8.7
4	Lego Indiana Jones	29.95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	19.95	---
2	Pure	14.95	9.2
3	**Split/Second**	**59.95**	**9.1**
4	Midnight Club L.A.	29.95	9.1

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39.95	9.2
2	Street Fighter IV	59.95	9.6
3	Tekken 6	69.95	9.6
4	Blaz Blue: C.T.	59.95	8.9

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XIII	69.95	9.4
2	Oblivion: Elder...	26,90	---
3	Fallout 3	19.95	9.3
4	Dragon Age	69.95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Valkyria Chronicles	26.95	---
2	Endwar	26.95	8.5
3	Civilization Rev.	39.95	---
4	C&C Red Alert 3	69.95	8.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49.95	9.2
2	Rock Band Beatles	49.95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69.95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	69,95	9.7
2	Call of Duty IV	49.95	---
3	Killzone 2	29.95	9.6
4	Bioshock 2	64.95	9,5

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29.95	9.4
2	Mundial 2010	59.95	9.2
3	**Skate 3**	**69,95**	**9.0**
4	PES 2010	29.95	8.9

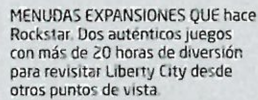
PlayStation Store

		PRECIO	NOTA
1	SSF2 Turbo HDR	14.99	---
2	Pain	7.95	---
3	Pixel Junk Eden	7.99	---
4	Pixel Junk Racers	7.99	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	Uncharted 2	69.95	9.7
2	God of War III	69,95	9.6
3	GTA IV	29.95	---
4	Batman Arkham A.	59.95	9.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



GTA Episodes

MENUDAS EXPANSIONES QUE hace Rockstar. Dos auténticos juegos con más de 20 horas de diversión para revisitar Liberty City desde otros puntos de vista.

G. Maeso
PLAYSTATION 3



Wii



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Super MarioGalaxy	44.95	9.7
2	New Super Mario	49.95	9.2
3	Super Paper Mario	49.95	8.4
4	Mushroom Men	56.95	9.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart Wii	46.95	8.1
2	Formula 1 2009	49.95	8.9
3	NFS: Nitro	49.95	7.9
4	Cars	29.95	7.9

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Super Smash Bros	49.95	9.2
2	Tatsunoko vs...	39.95	8.9
3	WWE SD 2009	24.95	8.8
4	Castlevania Judg.	29.95	7.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	M. Hunter Tri	49.95	9.6
2	Zelda: Twilight...	--,--	---
3	FF Chocobo's Dun.	36.95	8.2
4	Marvel: Ultimate A.	59.95	7.5

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Little King's Story	39.95	9.0
2	Pikmin 2	29.95	8.0
3	Overlord Dark L.	49.95	8.6
4	Animal Crossing	49.95	8.4

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	39.95	9.2
2	Rock Band Beatles	29.95	9.0
3	GH: Metallica	59.95	9.0
4	Let's Tap	19.95	7.5

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	House of the Dead	46.95	9.5
2	MW Reflex Ed.	59.95	9.3
3	Metroid Prime Tril	49.95	9.2
4	Resident Evil: TDC	49.95	9.1

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	39.95	9.2
2	Grand Slam Tennis	49.95	9.0
3	PES 2009	19.95	8.9
4	M&S JJOO Invier.	59.95	8.9

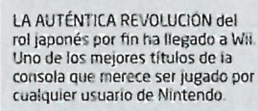
Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Boom Blox Smash	19.95	8.6
2	Rayman Raving	29.95	9.6
3	Trivial Pursuit	39.95	8.2
4	Mario Party 8	49.95	6.2

Acción

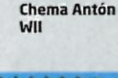
		PRECIO	NOTA
1	No More...2	39.95	9.0
2	Red Steel 2	49.95	9.0
3	S.H. Shattered M.	39.95	8.9
4	MadWorld	29.95	8.3

EL EXPERTO RECOMIENDA



Monster Hunter Tri

LA AUTÉNTICA REVOLUCIÓN del rol japonés por fin ha llegado a Wii. Uno de los mejores títulos de la consola que merece ser jugado por cualquier usuario de Nintendo.



Chema Antón
WII



XBOX 360



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	26.95	8.7
2	Tomb Raider Und.	29.95	8.7
3	Banjo-Kazooie	29.95	8.6
4	Lego: Ind. Jones 2	59.95	7.7

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Forza 3	64.95	9.5
2	Pure	59.95	9.2
3	**Split/Second**	**59,95**	**9.1**
4	Midnight Club L.A.	29.95	9.1

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	SSF IV	39,95	9.2
2	Street Fighter IV	59.95	9.6
3	Tekken 6	69.95	9.4
4	Blaz Blue: C.T.	**59.95**	**8.9**

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	69.95	9.7
2	Final Fantasy XIII	69.95	9.4
3	Fallout 3	19.95	9.3
4	Fable 2	49.95	9.3

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Halo Wars	39.95	8.6
2	Endwar	59.95	8.5
3	Civilization Rev.	59.95	---
4	Tropico 3	49.95	8.3

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rock Band 2	49.95	9.2
2	Rock Band Beatles	29.95	9.0
3	DJ Hero	110	9.0
4	Guitar Hero 5	69.95	9.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	COD: MW 2	69.95	9.7
2	Bioshock	19.95	---
3	Bioshock 2	64.95	9.5
4	Halo 3	29.95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29.95	9.4
2	Mundial 2010	59.95	9.2
3	**Skate 3**	**69.95**	**9.0**
4	PES 2010	29.95	8.9

Xbox Live Arcade

		MPOINTS	NOTA
1	Braid	1200	10
2	Shadow Complex	1200	9.5
3	Portal: Still Alive	1200	---
4	Geometry Wars 2	800	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	29.95	---
2	Batman Arkham A.	59.95	9.6
3	Assassin's Creed II	69.95	9.6
4	Bayonetta	69.95	9.5

EL EXPERTO RECOMIENDA

Split/Second

EL REALITY SHOW más divertido del mundo es una competición de carreras a velocidades perversas. Utilizar el entorno para acabar con tus enemigos es brutal.



Juan 'Xcast'
XBOX 360





PSP



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Little Big Planet	39,95	9.0
2	Prinny	39,95	8.5
3	Locoroco 2	29,95	8.0
4	Crash: Guerra...	39,95	7.0

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Midnight Club LA	19,95	9.1
2	Motorstorm AE	39,95	9.0
3	F1 2009	39,95	8.7
4	Gran Turismo	39,95	8.5

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Dissidia Final Fant.	39,95	9.0
2	Tekken 6	39,95	8.9
3	Soul Calibur BD	29,95	8.5
4	Smackdown 2009	19,95	8.8

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Crisis Core FF VII	29,95	---
2	Star Ocean SE	39,95	---
3	Phantasy Star P	44,95	---
4	Invizimals	49,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Endwar	19,95	8.5
2	Mytran Wars	29,95	8.4
3	Badman	29,95	---
4	Eye of Jugment L.	29,95	7.0

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Beaterator	14,95	8.5
2	Rock Band Unplug.	39,95	8.2
3	Patapon 2	39,95	8.4
4	Patapon	29,95	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Resistance Retri.	39,95	9.2
2	Killzone: Liberat.	19,95	---
3	Syphon Filter LS	24,95	---
4	Medal of Honor H2	19,95	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	39,95	9.4
2	PES 2010	29,95	---
3	Football Mana. 09	44,95	8.5
4	S. White Snow.	19,95	8.0

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Buzz Cerebros	29,95	7.5
2	Buzz Bolsillo	29,95	6.5
3	Mind Quizz	19,95	---
4	Capcom Puzzle W	29,95	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War: CO	19,95	---
2	GTA Vice City Stor.	19,95	---
3	Monsters Hunter	29,95	9.2
4	GTA: Chinatown	39,95	8.6

EL EXPERTO RECOMIENDA



G. Maeso
PSP

Fat Princess: Fistful...

UN GRAN HACK'N slash estratégico en el que tu misión es salvar a tu princesa del castillo de los enemigos mientras cebas de tarta a la suya para que no se la lleven.



NINTENDO DS



Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	New S Mario Bros	39,95	---
2	Yoshi's Island DS	39,95	---
3	Bomberman 2	19,95	8.0
4	Sin Chan: Avent...	19,95	7.8

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Mario Kart DS	36,95	9.1
2	Trackmania DS	29,95	8.2
3	Grid	29,95	8.2
4	Moto Racer DS	39,95	7.8

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Bleach: BoF	29,95	8.3
2	Bleach: Dark Souls	39,95	8.1
3	Ultimate Mortal K.	44,95	7.2
4	WWE 2009	9,95	5.5

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mario & Luigi: VCB	39,95	9.3
2	Chrono Trigger DS	39,95	9.0
3	The World Ends...	39,95	8.7
4	KH 358/2 Days	39,95	8.6

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	AoE: Mythologies	19,95	8.9
2	Civilization Rev.	19,95	8.8
3	Cookie Shop	39,95	8.6
4	Fire Emblem	39,95	8.5

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Rhythm Paradise	29,95	9.1
2	Maestro! Jump...	29,95	8.5
3	Guitar Rock Tour	9,95	7.7
4	GHoT: MH	39,95	7.2

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Metroid Prime H.	39,95	8.4
2	Space Invaders Ex.	29,95	8.4
3	MW Mobilized	39,95	8.3
4	Big Bang Mini	29,95	8.0

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	Fifa Soccer 09	19,95	8.4
2	TH Proving Ground	29,95	7.8
3	New Int. T&F	39,95	7.3
4	Skate it	39,95	7.2

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Profesor Layton	39,95	9.5
2	Profesor Layton 2	39,95	8.8
3	Scribblenauts	39,95	8.7
4	Hello Pocoyo!	39,95	8.5

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA: Chinatown W.	19,99	9.3
2	Zelda: Spirit...	39,95	9.2
3	Castlevania: OoE	39,95	9.0
4	Alicia en el País...	39,95	8.7

EL EXPERTO RECOMIENDA

Chema Antón
NDS

Pokémon Oro & Plata

LA SAGA SE renueva una vez más con su última edición, que ahora incluye un podómetro especial, Poketwalker, que te ayudará a mejorar a tus Pokémon.



PLAYSTATION 2

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Shadow of Coloss.	19,95	---
2	ICO	-,-	---
3	Klonoa 2	-,-	---
4	Ratchet & Clank 3	19,95	---

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Gran Turismo 3	19,95	---
2	Burnout 3: Take...	19,95	---
3	Burnout Revenge	-,-	---
4	MotorStorm: A. E.	39,95	---

Lucha

		PRECIO	NOTA
1	Tekken 5	19,95	---
2	Soul Calibur II	-,-	---
3	DOA2: Hardcore	-,-	---
4	VF4: Evolution	-,-	---

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Final Fantasy XII	19,95	---
2	Okami	-,-	---
3	Persona 4	29,95	---
4	Dragon Quest VIII	19,95	---

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Onimusha Warlords	-,-	---
2	Disgaea: Hour Of...	-,-	---
3	Disgaea 2	-,-	---
4	Ring of Red	-,-	---

Musical

		PRECIO	NOTA
1	Guitar Hero II	39,95	---
2	Guitar Hero	-,-	---
3	Amplitude	-,-	---
4	Frequency	-,-	---

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	TimeSplitters 2	-,-	---
2	Killzone	19,95	---
3	Red Faction	-,-	---
4	SOCOM II: USNS	-,-	---

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	PES 2010	29,95	---
2	FIFA 10	29,95	---
3	Tony Hawk's 8	-,-	---
4	SSX 3	-,-	---

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	We Love Katamari	-,-	---
2	Katamari Damacy	-,-	---
3	Los Sims 2	29,95	---
4	Theme Park: Roll.	-,-	---

Acción

		PRECIO	NOTA
1	God of War	19,95	---
2	GTA III	29,95	---
3	Resident Evil 4	19,95	---
4	S.H. Shattered M.	39,95	8,9

EL EXPERTO RECOMIENDA

G. Maeso
PLAYSTATION 2

SH: Shattered Memories

LA MEJOR MANERA de volver a visitar el pueblo de Silent Hill tal y como estaba al principio de la saga. Eso sí, con otro personaje y sin armas. Más miedo que nunca.



PC



MMO

		PRECIO	NOTA
1	WoW: Lich King	34,95	9.5
2	Aion	49,95	9.2
3	Warhammer Online	29,95	9.0
4	Star Trek Online	49,95	8.9

Conducción

		PRECIO	NOTA
1	Burnout Paradise	29,95	9.5
2	Pure	29,95	9.2
3	NFS Shift	49,95	8.8
4	Trackmania UF	9,95	8.5

Aventura

		PRECIO	NOTA
1	Whispered World	29,95	8.6
2	Sam & Max	29,95	8.3
3	Sherlock Holmes	19,95	8.2
4	Dracula Origin	9,95	8.0

Rol

		PRECIO	NOTA
1	Mass Effect 2	49,95	9.6
2	Dragon Age	49,95	9.4
3	Fallout 3: GOY Ed.	49,95	9.3
4	DA: El Despertar	29,95	9.0

Estrategia

		PRECIO	NOTA
1	Warhammer 40K	49,95	9.3
2	Empire Total War	49,95	9.3
3	Napoleon Total War	39,95	9.2
4	El Rey Arturo	19,95	9.0

Plataformas

		PRECIO	NOTA
1	Prince of Persia	59,95	8.7
2	Lego indy 2	29,95	8.3
2	iFluid	18,95	7.0
3	Up!	19,95	7.0

Shooter

		PRECIO	NOTA
1	Modern Warfare 2	59,95	9.7
2	ARMA II	39,95	9.5
3	Aliens vs Predator	49,95	9.3
4	Left 4 Dead 2	49,95	9.2

Deportivo

		PRECIO	NOTA
1	FIFA 10	29,95	9.4
2	PES 2010	39,95	8.9
3	NBA 2K9	9,95	8.7
4	F. Manager 2010	29,95	8.5

Puzzle

		PRECIO	NOTA
1	Little Pet Shop	29,95	7.5
2	World of Goo	29,95	-.-
3	Crazy Machines 2	9,95	-.-
4	Line Rider Freest.	19,95	-.-

Acción

		PRECIO	NOTA
1	GTA IV	44,95	9.8
2	Batman Arkham A.	39,95	9.6
3	Dead Space	19,95	9.3
4	Assassin's Creed 2	59,95	9.0

EL EXPERTO RECOMIENDA

'Duardo'
PC

Splinter Cell Conviction

Ya echábamos de menos a Sam en nuestros PCs. En esta ocasión, viene muy cambiado y con más traumas internos por neurona de lo esperado. Imprescindible.



ENTRADAS PLATINUM

360, PS3

Borderlands

MAYO
29,95 €

Rol y acción en primera persona en un mundo perdido lleno de color. Un gran precio para un gran juego.

360

Fable II

MAYO
19,95 €

El último juego de Peter Molyneux, que ya está con su tercera parte, ahora a precio Gold. Aventura y acción de la buena en el que elegir entre el bien y el mal es el centro de todo.

PC

Dynasty Warriors 6



MAYO
9,95 €

Una de las mejores entregas de la saga ahora para PC a un precio ridículo.

PC

The Abbey

MAYO
9,95 €

La heredera del clasicazo La Abadía con unos gráficos de lujo y con puro sabor español, Alcachofa Soft son toledanos.

Marca player



10€ DE DESCUENTO EN Los recomendados DEL MES

Marca Player y XtraLife te traen los mayores descuentos en el mundo de los videojuegos. Hasta 10 euros en las últimas novedades de cada plataforma.





Cómo usar tus códigos descuento



Entra en la tienda *www.xtralife.es* y busca uno de los juegos en promoción. Añádelo a tu cesta y valídala.

Selecciona PAGAR si ya estás satisfecho con tu elección y crea un usuario si no lo tienes todavía.

Introduce tu código *Marca Player* en el apartado CÓDIGO PROMOCIONAL y el precio final se modificará automáticamente.

Entrega en 24h

Gastos de envío: SÓLO 2,99€

*Hasta límite de existencias.

Compra tus juegos habitualmente en ***www.xtralife.es*** y consigue suscripciones gratis a tu revista ***Marca Player*** y muchos premios más.

Cada código está limitado a 1 USO POR CLIENTE. Oferta no acumulable a otras promociones de xtralife.es. Válida hasta el 15 de abril de 2010.

> Próximo número

